GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.205
2007年11期
定价9.80元

无双大特报
魔塔大陆2
变形金刚/加勒比海盗3

珍藏海报


DVD超值赠送
双重好礼
《最终幻想》PSP游戏大附送
《格林魔书》限定版音乐盘
《电击收藏》特别限定壁纸十枚

超值赠品：电击收藏70分钟高清晰影像满载！
全面连载！
蓝龙·动画版
「寂静岭·起源」
最新视频放送
「忍者外传」全面接触！
DVD

特别策划
盗亦有道
教父系列全面回顾

完全攻略
FF12亡灵之翼
格林魔书
新牧场物语
逆转裁判4

超特报
《梦精灵》新作
全面解析
SS版初代开发秘闻首度公开！

真·风神制作

ISSN 1006-5032


TVGAME 综合情报志

全新标识 更加精彩

5月7日 热爆上市

总79期 2007年09期

POCKET GAMER

电子天下·掌机迷

零售价5.80元
2007年09期 Vol.79

总力特辑 五一聚焦 PSP/NDS 买机总动员

彻底攻略 最终幻想12 亡灵之翼
莉斯的工房 奥尔多鲁的炼金术师

PSP新版自定义 固件再度冲击SONY 3.30/3.40

超级大作《战神·奥林匹斯之链》全方位接触

战神降临

特别策划 掌机战争狂 战火在手掌中燃烧

PSP-DOSBOX全攻略 回到梦想的开端 推开掌中的DOS之门

独家连载始动！口袋妖怪之父的故事





ISSN 1672-8866

卷首特报 五月买机绝对掌握
最新PSP/NDS购买情报，行情动态完全攻略

特别策划 掌机战争狂

PSP-DOS游戏全攻略

特别报道 战神 奥林匹斯之链

爆气攻略
最终幻想12亡灵之翼
最终幻想·迷宫研究
莉斯的工房 奥尔多鲁的炼金术师

独家连载 口袋妖怪之父

超值定价 5.80元

睽违十一年的经典归来！



清爽、新鲜、无拘无束
夜幕中的飞空之舞





这是一款无比怀旧的游戏。尽管前作的销量严格地来讲并不是多么的惊人，但特定的时期、环境和厂商还是让它被众多玩家所铭记。其实，此时没必要再去考虑那些——只需静静等待又一次的梦境之旅。



←这是最奇异的世界，你也许能够在其中看到很多不符合物理规律的东西，但它们是都如此美丽。

Wii	本刊译名：梦精灵・梦境之旅			CERO 审查予定
	SEGA	价格未定	2007年冬季预定	
类型	DVD-ROM	日版	1-2人	记忆容量未定

进入奇异而美丽的梦中世界，

早在2004年初，SONIC TEAM的监督饭冢隆就曾经在一次访谈中表示，他本人对《梦精灵》这部游戏具有极为深厚的感情，只要自己“还在SEGA一天，就一定会再进行《梦精灵》续作的开发工作。”一时间，这番誓言让众多fans为之欢欣鼓舞。不料在此之后，这个神奇的精灵又再度陷入了沉寂，直到3年之后的今天，才重现在玩家们的面前！

屈指算来，从《梦精灵》发售至今，已经过去了将近11年。此后，它还从来没有推出过任何续作，主角NiGHTS也只是在《世嘉全明星》等合集作品中有过客串登场。但是，人们却从来没有遗忘过这部经典的作品，世嘉那独特的动作游戏风格在玩家中的影响力可见一斑。

本次的新作《梦精灵・梦境之旅》将会沿袭前作的风格与剧情，主角NiGHTS将再次展开打倒恶魔的冒险、拯救梦境世界。每一个喜爱世嘉、喜爱《梦精灵》的玩家，不要忘记今年冬季约定的相会！

□文/荇菜



这可爱而顽皮的精灵
是你冒险途中的伴侣

《梦精灵》从开发到发售的全部历程

——1996年3月27日，在日本东京都内酒店举行了新闻发布会，《梦精灵》与《异灵》（WARP）、《炸弹人SS》（HUDSON）同时发表，同时出现在日本各大游戏杂志中。

——1996年4月2日、16日，游戏相关说明陆续公开，4月下旬，FLASH版的世嘉土星宣传短片出现在各游戏店的醒目位置播放。

——1996年5月，游戏音乐原声大碟抢先出炉，并开始展示原创的游戏人物造型。

——1996年5月16日，与游戏同步的专门操纵装置登陆美国E3展。

——1996年6月1日，新宿各街头出现了各种预想的《梦精灵》。

——1996年6月上旬开始，电视预告片播出，可以从预告中感受到世嘉将其作为大作推出的决心。

——1996年6月上旬在东京车站出现相关的广告宣传画，以及暑期电影首映的联合广告。

——1996年6月5日，其相关广告登陆了著名日本杂志《少年跳跃》，并且讲谈社等其他七家杂志的联合宣传也开始筹划。

——1996年6月6日～9日，相关游戏周边亮相，并推出了《梦精灵》的特制书包。

——1996年6月11日，《梦精灵》的电视游戏说明出现。

——1996年6月13日，在著名的电视游戏节目中，《梦精灵》得到本周最高评分。

——1996年6月下旬到7月中旬，《梦精灵》相关的电视节目开始放映，分为少女为主角的游戏说明部分和以主题为游戏内容两部分。

——1996年7月3日，再次出现了游戏说明书，并且是以“潜入世嘉公司的报告"为标题。

——1996年7月3日～5日，著名报纸《读卖新闻》用整版刊登了双叶社的《梦精灵》游戏攻略。

——1996年7月5日，新感觉飞行动作游戏《梦精灵》正式发售。

众所周知，世嘉退出主机硬件厂商行列、专门从事软件开发之后，一直与微软过往甚密，很多大作都选择了Xbox、Xbox360作为发售平台。而这次的《梦精灵・梦境之旅》为何由Wii独占呢？究其原因，无非两点：其一是任氏主机的用户层面与《梦精灵》的风格更加吻合，而相对来说Xbox360的定位则更加“硬派”一些。其二是Wii手柄的动作感应功能对游戏开发者的吸引力。

《梦精灵・深夜入梦》的风格十分清新，难度也并不算高。《梦境之旅》与前作一脉相承，非常适合Wii主机轻松休闲、老少皆宜的定位。而《梦精灵》系列“在3D空间中自由自在地飞翔”这样的主题，与Wii的手柄契合程度也是相当高的。

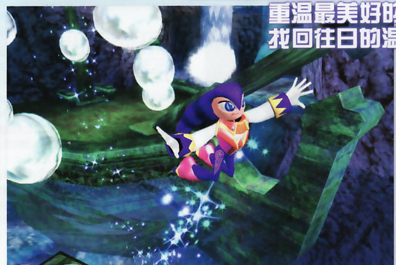


←瑰丽、鲜明的画面风格是《梦精灵》系列的特色之一，那些流动的色彩元素让你目不暇接，很快就会深深地投入到这个世界。

纯真感动妙不可言 打动你的心扉



重温最美好的记忆 找回往日的温馨



→「漂浮感」——这就是你在游戏中经常可以体验到的感觉。有时候你分不清自己到底是在空中，或是在水里。



←↑主角NiGHTS的动作并不像一般的动作游戏中的角色那样“循规蹈矩”，而是充满了自由灵动的风格，十分流畅，不愧是神奇的“精灵”。

借新主机平台起飞 再次追逐自由的梦想

踏上你深深向往的幻想舞台。

梦与幻的真实镜像

1996年最伟大的原创作品《梦精灵・深夜入梦》

1996年，日本诞生了两款伟大的动作游戏——一款是伴随任天堂N64主机首发的《超级马里奥64》，而另一款，则是由SONIC之父中裕司一手打造的《梦精灵・深夜入梦》（以下简称“梦精灵”）。这款以360度“全无束缚”操作、自由自在“飞行”并实现了前所未有的流程感为卖点的作品，如人们期待般的成为了当时SEGA硬件平台土星的年度扛鼎作品。这次随着新作的重新归来，我们将与各位一起再次体验1996年的震撼时刻，共同去解析《梦精灵》的魅力究竟是什么？

1996年7月5日，是SONIC TEAM制作的动作游戏《梦精灵》的发售日，东京街头反常地下起了小雨。

提到SONIC TEAM，我们不妨先简单回顾一下他们的丰功伟绩。正是他们，创造了风靡全球的动作游戏《刺猬索尼克》。这款游戏于1991年作为世嘉MD主机的主力游戏推向市场，并在当年的日本引起轰动。但是真正显示出超人气实力，还是在之后的欧美市场。

在1993年的全美名人排行榜中，索尼克继阿诺・施瓦辛格和迈克尔・乔丹之后位列第三，人们对其的狂热程度可见一斑。

“说实话，我们有信心超越马里奥，当然是在世界范围内。在日本，利用SONIC TEAM的知名度，也许还会有我们未知的市场机会。但是，一味的推出后继作品如《索尼克4》，而不去大力发展原创游戏的话，对我们来说就失去了很多乐趣。”负责《梦精灵》的宣传工作的竹崎忠如是说，其自信可见一斑。

而世嘉公司的原创作品《梦精灵》，就这样新鲜出炉了。

制作100万人诉之为梦幻的作品——就这样诞生了。

“让全世界的人在天空飞翔”——从这句台词就可以了解这是一款以“飞翔”为主题的动作游戏，首先凸现此概念的是统率SONIC TEAM的制作人兼主任程序设计员——中裕司，在回到日本途中在飞机上想到的。“索尼克已经在地面上发挥到了极致，接下来要在天空想点儿办法。最初，像高原山鸡那样的一种飞不起来的鸟为原型，通过训练，慢慢成长为能够飞行，‘哈哈，好极了’——让玩家不由有这样的感叹。就是描述的这样一个故事。”

几经周折之后，开发组设想将作为主人公的鸟拟人化，在随后的员工讨论会议上，又删去了可以在地面上成长的部分设计，最终决定作为单纯的飞行动作游戏登场。

在概念上如果纵向设定为飞行的话，那么横向就设定为梦境。如此这般缜密的世界观得到了公司上下的一致首肯，并且员工们对心理学和梦境的分析也得到了肯定。

无疑，在电视游戏中，“飞行”这一概念并无多大看点，中裕司自己也承认——“但是，我认为，作为单纯在空中飞行的游戏，还没有登陆过电视游戏，特别是3D类型的游戏。在3D空间里自由自在地飞行，以此为看点的飞行游戏，怎么样？不是很有意思吗？以往的有意思的飞行游戏，并不是纯粹的享受飞行过程的游戏。”

独一无二

《梦精灵》发售前夕，业内人士曾发表过这样的见解——“以3D游戏并且加上在天空飞行为卖点，自由度太低了，并且画面也无法向纵深发展。”

从未否认这是款3D游戏的中裕司这样回答：“需要确认3D是什么？2D又是什么？并且3D空间里的自由度到底怎么来定义？比如大家熟悉的《山脊赛车》、《VR战士2》这样大卖的游戏，严谨地说，只是2D游



游乐场般欢快的场景 在轻松愉悦中打败妖魔



→在这里到处都是奇思妙想的元素，用最大胆的想象和最夸张的手法勾勒出一个不可思议的世界。



异想天开的设计 缤纷绚烂梦境王国



自在惬意的游戏方式 独一无二的漂浮感

尽管游戏的主题是"打败梦境中的妖魔"，但你在《梦精灵》中却找不到一丝一毫阴暗或者紧张的气氛。只有那些绚丽的色彩和奇妙的想象，营造出一种愉悦、轻松的氛围。从这个意义上来讲，"全家人都爱玩"的Wii的确是最适合《梦精灵》的平台。

利用新主机异质功能 创造更大的乐趣

Wii Remote手柄在《梦精灵・梦境之旅》中起到的作用当然是不可忽视的一环。尽管游戏早在十余年前就已经走上了全面3D化的道路，但像《梦精灵》这样以飘浮在空中、360度自由行动作为卖点的游戏确实还不多见。从这个意义上来讲，《梦精灵》简直就是为Wii量身定做。从另一个方面来看，尽管现在Wii的"异质操作"受到了软件厂商和游戏玩家的追捧，不过真正能够运用到这一特性的"名厂大作"数量也还有限。SEGA的制作实力早已得到了人们的认可，相信《梦境之旅》一定会有不俗的表现。

伴随你自己心底深处的渴望，

戏，添加了多边形、阴影等效果，只是看起来比较有立体感罢了。《梦精灵》是以三个轴，能前后左右上下移动的游戏，如果太强调自由度，作为玩家，超难的控制感就会削弱空中飞行的快感，自由度提高的同时，无疑游戏的爽快感则降低了。"

开发途中，一部分工作人员反映："即使是那样，也还是想做3D的游戏"。作为以专业玩家为发售对象预定发售10万张以上的游戏，在3D空间自由的旋转飞行的《梦精灵》似乎也是可以实现的。

"但是，仔细一想，如果是漫无目的地飞行，速度感再强到底也没用，在多达百万人的期待中，这次采用的动作感是最佳的选择"——中裕司如是说。

作为全新的游戏类型，既具有速度游戏的特征，也具有一定故事性，所以即使反复进行游戏，也不会感到枯燥。这也是当初设计游戏时的初衷。中裕司说："自己制作的游戏中，完成后还如此地挑剔它，这还是首次。"言语中尽显《梦精灵》的魅力，当然在旁人来看也许只是炒作。如此喋喋不休，不只是《梦精灵》，上次《索尼克》发售时也是如此。

游戏音乐充满魅力 从音乐中感悟梦境

好的音乐是能留存在玩家心底的作品，同样，好的游戏音乐应该是自然的不会对玩家产生厌烦的，为了避免反复游戏而产生的厌倦感，开始寻找在脑中不会残存下来的音乐。《梦精灵》中充斥着梦的效果的音符，而其中又要抓住表现生命流动的旋律变化，这就需要作各种各样的尝试。即使是闲暇时间作出的作品也会认真加工——无意识下创作的作品，有时更符合游戏音乐的神韵。

《梦精灵》的音乐制作人牧野幸文认为——"所提供的音乐CD的时间往往确立了音乐的独立性，并且游戏音乐一定要配合游戏本身，再优秀的音乐一旦与游戏脱节也就一无是处。

负责音乐的工作是从与开发人员的交流开始的。牧野说，整个过程就是探索的过程，"首先要了解开发成员感兴趣的事情，在这之上来创作音乐，当然也不是随意的迎合，因为这是能反映我们主张的一个重要阶段。"

"这种符合全体成员的音乐是不可或缺的，它具有相当的说服力。"担任编曲作曲的幡谷尚史补充道，"游戏音乐必须体现它的功能，而同时也要兼顾整体。效果音也是一样。不断使用同一音节，这当然很简单，但是要作出不少从没听过的声音，这却出奇的难。例如梦精灵穿过金环时的声音。

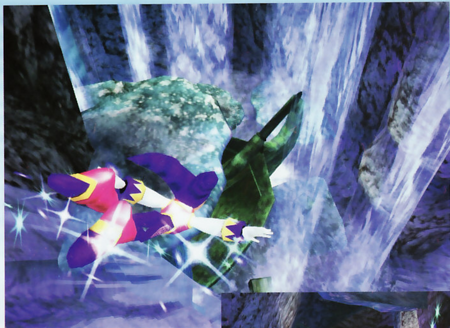
佐佐木朋子担任作曲。"作曲要从寻找能抓住主旋律的调子开始。这次考虑到自己在空中飞行的话，会哼出什么样的鼻音呢？旋律就这样产生了。"

在梦境中做梦 永无止境

"最初在试玩《梦精灵》的时候，说实话，完全弄不明白是怎么回事。当然游戏还没有成型。在宣传画上，梦精灵飞在空中，非常漂亮，但就此还很难判断是否能大卖。"负责广告宣传的竹崎忠这样说。

中裕司只是不断地重复"绝对会大卖"这样的话，即使是作为熟知SONIC TEAM实力的竹崎，对这部《梦精灵》也是一无所知。最终作为赌注的仅是——SONIC TEAM的实力，"走出日本，在美国取得大成功的这点来看，索尼克就是游戏界的野茂（日本著名棒球选手）。但是，野茂总是有日本人作为后援，索尼克却没有。确实有着世界级的人气，但世嘉依然只把专业游戏玩家作为销售对象。

这也正是竹崎的不安所在，作为世嘉土星的玩家，他们是否知道索尼克呢？如果不知道的话，就更别提新的角色了。"涉及人物的任何一个细节，都决定着作品最后是否能够大卖。最初的《梦精灵》甚至被要求设计成为全能战士，甚至有呼声，为了迎合小孩子的口味，人物造型一定要非常的帅。但是这并不符合SONIC TEAM的造型师大岛（梦精灵人设）的口味。"



从目前的三大主机机能对比来讲，Wii确实落于下风。《梦精灵・梦境之旅》既然基于Wii平台，它的画面素质无法达到更高的水平，也确实令fans们稍有一些遗憾。不过"画面并非决定一切的因素"这一定理早已被反复证明，而且客观地来讲Wii的画面也绝对没有差到不能接受的地步。这次的梦中冒险，必然也是让人永远难忘的。

永远不会磨灭的印记——感动我们的世嘉风格





拥趸们十一年的企盼终于将要实现

实际上，最近一段时间SEGA发布的新游戏在发售之前都较为低调，包括"索尼克"新作等在内的一些作品都并没有进行大张旗鼓的宣传。SEGA近日已经在官方网站上放出了《梦精灵・梦境之旅》的相关页面，但除了一些基本的消息之外并没有透露太多的资讯。

双人同乐的 NiGHTS 更多的新鲜体验

目前已知的是本作将会提供双人游戏的部分，对于网络联机功能也将以某种形式加以支持。目前初步预定的发售时间是今年的冬季，SEGA的拥趸和动作游戏迷们到时候千万不要错过啊！

在绝对无限的天地翩翩起舞。

在造型发表的前夕，开发和宣传的人员一同介入，并进行了激烈的讨论，最后才诞生了现在的《梦精灵》，这次也可以说成是"制造梦幻造型"与"可以大卖的造型"的争论。



Profile

现年42岁的中裕司是日本游戏界最为著名的制作人之一。由他领导以及参与创造出了《索尼克》系列、《深夜入梦》、《梦幻之星Online》等众多受到玩家喜爱的游戏。现在中裕司已经独立创建了自己的游戏工作室。

随后的宣传推销工作既复杂又烦琐。在布置好杂志广告和电车广告的间隙，还要将玩家提出的要求送交开发部，以进行作品的调整。控制所有的杂志的相关报道，不断地向外界公布出创作顺利进行的消息。另外《梦精灵》的静态照片无法体现人物的动感，只会使玩家对作品的期待减半，因此一定要制作动画或经过动态处理过的照片送交出版社。做好接受采访的准备，以及如何表述游戏魅力的回答。

"从以前从未接触过到玩过一个小时，从一个小时到十个小时，渐渐领略《梦精灵》的魅力。但是，在还未接触的时候，要表现出游戏的魅力，是很难的。同时也有这样的问题，如果把它与《超级马里奥64》比较，同样玩十分钟，也许感觉《马里奥64》比较有趣，但是只要玩下去，也许就会融入《梦精灵》。"

世嘉土星一度被说成是以街机移植为主的硬派机器，《VF战士》也好，《世嘉拉力》也好，都受到了很多非议，当然并不是对作品本身的不满，反而一定程度上体现了大家对原创作品的期待。

但是商家永远是把追逐利益放在第一位，竹崎就亲口说过这样的话，"只要能卖钱就好。"

当年的期望 成功的梦想之作

"《梦精灵》也许是土星专用游戏中划时代的作品，称其为土星游戏第二春的首作也不为过。没能玩到《索尼克4》确实感到遗憾，当然，如果依靠以前的影响一定会卖钱，光是宣布即将发表的消息，就会引起赞誉。谁让他是SONICTEAM呢，哪怕你在《梦精灵》里安插一个会飞的索尼克也好啊，当然这只是妄言，坚信《梦精灵》会超越索尼克，这是我们努力的目标。"竹崎在发卖后的宣传活动上说出如上的话。

世嘉是一个与时俱进的公司，与以往的"只为专业玩家制作游戏"的发言略有不同，这次的世嘉宣称"只做想做的工作"，在推出《梦精灵》的同时，摆出了一副背水一战的态势。

面对名作续篇持续大卖的现状，原创作品的开发无疑是超难的工作，再加上要大卖成为热点，简直就是难上了天。在不会轻易冒险的游戏业界，这是很罕见的。但是，世嘉的研发团还是决定，将困难进行到底。

最终，这款至今仍旧影响许多玩家的作品，在日本创造了50万以上的销量。

SONIC TEAM成功了。

一份从未褪色的真挚情感，让我们为经典作品的重生而喝彩。



电玩综合情报志
Vol.205
2007 / 11
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「Fate/stay night」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

新作　无双特报 & 无双报道

专题　特别策划 & 业界分解

攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

评论　最新游戏的深度评论

剧数　固定栏目 & 特色专栏

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼
Focus on Game News

双周注目图片



美国近日公布了将于秋天同时登陆Xbox Live和PS Network的新街霸。

360论坛在台召开 坂口博信畅谈未来



本刊讯　已经筹备多时的“Xbox360平台游戏开发交流高峰论坛”于4月16日正式在我国台湾省举办，会中特别邀请到日本知名游戏制作人坂口博信，以及众多台湾游戏厂商，与玩家们畅谈在游戏制作上的心得感想。本次论坛的主题围绕在Xbox360原创角色扮演游戏《蓝龙》上，这款游戏是坂口博信离开SQUARE ENIX，沉潜多年后再度复出所制作的原创力作，也是他最擅长的大型角色扮演游戏，于去年年底推出日文版，并预定于5月22日在台湾省推出完全中文化的版本。本次论坛除了产品的展示，坂口博信还接受了大家关于各方面的提问，展示出了一个国际知名游戏制作人的超高素质。

有关《蓝龙》

在主持人揭开序幕之后，本次论坛的主角坂口博信正式登台，在短暂的寒喧之后，首先展示了即将上市的《蓝龙》中文版游戏片段。该片段是游戏中期5位主角们遭遇机械暴龙的战斗场面，各主角都施展了强力且华丽的影兽召唤攻击。坂口同时也提到，这次的《蓝龙》是知名漫画家鸟山明设计的



角色首度登上Xbox360平台，并以高画质的方式呈现，不论是他自己或者是鸟山明本人都觉得非常满意。另外，本次的中文版制作非常精良，其文字的翻译力求完美，是几十名汉化人员耗费了近4个月的时间才最终调试完成的。

坂口表示，微软是以软件开发起家的企业，因此在这方面的确有其过人之处。以《蓝龙》的开发来说，当初的目标是设定在2006年底的年末黄金档期推出，原本他们非常担心游戏会无法赶上这个时间，不过微软提供了许多技术支持，使得游戏的制作非常顺利，最后得以赶上了12月的热销档期。

有关制作人的素质

游戏展示之后，大家首先问到他所认为的制作人必备的能力部分。坂口表示，由于游戏制作是综合多方面的创作，因此首要的就是能统帅各种不同人才的领导能力，也就是能够知人善任；其次是对于程序开发的基本了解，制作人自己不见得一定要会撰写程序，但是必须要能了解程序开发的概念。

因为临时被问到，所以坂口表示目前只想到这两点。不过从《蓝龙》的开发过程中，他还深切地感受到了一个重要的元素，那就是秉持着“服务”的理念。当初《蓝龙》在进行测试时，除了专门的测试人员之外，也请了许多玩家来参与，他自己则是边观察玩家游戏的方式，边听取玩家的意见来对游戏进行调整。因此游戏的开发并不是为了制作人自己，而是为了服务玩家，这是他认为制作人所必须坚持的理念。

有关今后的创作方向

对于Xbox360上所提供的强大网络服务平台，以及这些对角色扮演游戏的运用与未来的发展方面。坂口表示，目前《蓝龙》是通过Xbox Live提供各种下载内容，让玩家可以持续享受到新的游戏体验。至于未来的发展方面，他表示自己也有在玩《最终幻想XI》这类的网络角色扮演游戏，对于MMORPG类型他也很感兴趣，未来也希望能融合网络联机要素，创作出新型态的角色扮演游戏。

至于对角色扮演游戏这个他最擅长的类型来说，坂口认为，最早的角色扮演游戏是从世界观与角色性为基础所建立起来的，后来则是逐步加入了故事性，他觉得角色扮演游戏最重要的是让玩家充分体验游戏世界的临场感，这部分可以靠绘图技术与音效技术等影音方面的提升来加以强化。至于现在大家所渴望得到的人与人之间的交流，则网络的介入必然是未来的大趋势。

坂口最后还表示，先前他已经休息了长达3年的时间，并于2年半前正式离开SQUARE ENIX。在长时间的沉淀后，他反而更珍惜游戏创作时的感觉，渴望积极地投入游戏制作。他还打趣地以恋爱来作比喻，只有曾经失去过，才更能体会到拥有的可贵。

有关选择Xbox360平台

当有人问到为何会以Xbox360为复出后的游戏开发平台时，坂口表示，最初他与鸟山明提起《蓝龙》的制作构想，不过当时并未决定制作平台。后来他离开了SQUARE ENIX，打算寻找游戏开发人员自组公司开发游戏时，因为日本微软内部有熟识的人，所以开始接洽，最后敲定以Xbox360为制作平台，展开了长达2年9个月的《蓝龙》制作。而他所谓的熟人就是曾担任原SQUARE美国分社副社长的前日本Xbox事业本部长丸山嘉浩。

坂口表示，合作过程中他觉得日本微软公司内部其实也是有一些思想比较僵化的人，不过最终双方还是合作让《蓝龙》顺利制作完成并及时上市，因此就结果来说，还是很不错的。

有关跨平台游戏制作

当被问到对跨平台游戏制作策略的看法时，坂口表示，跨平台的游戏在不同平台上的表现或许看起来差不多，但事实上底层的运作是大不相同的。他觉得不同的平台有着各自的特性，就好比有着不同的思想意识，却要强求这些具备不同思想的平台做出相同的表现，可说是强人所难了。因此他并不是很赞同跨平台的游戏制作策略，他自己比较希望能挑战各平台的特性，制作出能充分发挥平台特性的游戏。

在活动的最后提问阶段，坂口博信回答了玩家代表所提出的其它新作制作进度问题。坂口表示，下一款Xbox360原创角色扮演游戏《失落的奥德赛》目前已进入最终测试阶段，预计年底会在日本地区推出，并打算在今年底到明年初这段期间内，一口气推出2至3款游戏。

进入活动尾声，现场摆出了蓝龙的大布偶以及打扮成女主角库露可的Show Girl与坂口合影。坂口对这尊蓝龙大布偶非常感兴趣，最后还抽出6名现场的媒体与玩家，赠送亲笔签名板，并与大家合影留念，结束了这次的论坛活动。

Playstation之父

久多良木健下台!!



发布离职消息

索尼电脑娱乐（SCEI）与索尼株式会社发表声明，代表董事会会长兼集团执行长官久多良木健将于6月19日任期届满后退任。退任之后，久多良木健将改为担任名誉会长以及索尼集团资深技术顾问。平井一夫则将出任社长兼集团执行长官。

久多良木健作为PS系主机的“生父”为广大玩家所熟知。到现在为止，SCE的经营策略以及前进方向都是由他所制定引领的。但是自从PS3发售之后，久多良木健的职位开始发生变动，于去年12月，从社长兼集团执行长官退位，就任会长兼集团执行长官，社长一职由平井一夫担任。

而关于本次即将离职，久多良木健发言说：“时至今日，我们创造了四个PS平台，这些平台集结了最尖端的技术和全世界优秀开发人员的创造力，并由此使电脑娱乐加速进入到全新的世界。这对我来说是一件很令人振奋的事情，我将用这些经验面对更大的挑战，离开SCE在更加广大的世界内加速前进。”从发言来看，久多良木健今后将作为相当于最高管理层的技术顾问进行技术性支持，而从实质的经营层面退下来。

关于此事，索尼的总裁兼CEO霍华德·斯丁格说道：“久多良木健是一个在技术层面很有预见的人，同时也是一个难得的企业家。他不仅为索尼创造出了数千亿日元规模的业务，更成功地把全体业界引领到新的时代当中。索尼集团在过去的很长一段时间里都受益匪浅。久多良木健今后还会遇到更多的挑战，我们希望能在他的未来挑战中给他提供各方面的支持。另外，我们相信新上任的平井一夫将用他在北美的经验与方法引领SCE进入下一个新纪元。”



↑06年TGS，久多良木健在谈到PS3战略时，脸上的笑容已经很勉强了。

以上，是某日本知名游戏媒体于4月26日刊登的新闻。其后，日本其他的游戏媒体也纷纷刊登出了同样的消息：索尼电脑娱乐会长兼集团执行长官久多良木健将辞去现有职务。其后，各个网站媒体也都相继出现了相关的报道和评论。久多良木健是PS系主机的缔造者，现在正值PS3生死存亡的关头，并且他自己也并非年事已高，于是离职的消息，可谓一石激起千层浪，各种猜测和传闻一时间此起彼伏。

一切由PS3而起

索尼在娱乐家电方面一直是市场上的引领者，近几年其在家电方面的经营状况大不如前，许多部门被迫关闭，全球裁员也达到了1万人的规模。唯独游戏部门在PS2的带动下营业额逐年增长，也使得SCE渐渐成为了索尼集团的核心组成之一。

就久多良木健个人的贡献而言，在PS3推出之前，他绝对是整个索尼集团当中最出色的一位。以至于他也被认为是原索尼集团总裁出井伸之的接班人，结果又如何呢？索尼集团的社长由中钵良治担任，而集团CEO则是落到了霍华德·斯丁格的头上。这样的结局出乎很多人意料之外，但在索尼集团内部，却未必算是爆炸新闻。

久多良木健的坏脾气是很有名的，特别是PS、PS2两代主机的极大成功，使得他在制定决策和进行下一步计划讨论时，往往摆出极高的姿态。固执的想法是很不利于一位高层领导的，这也是出井伸之所担心的。因为太固执己见则会失去对市场全面的考量，难免在未来的经营中出现失误。于是，一向老实沉稳，同时又不失魄力的霍华德·斯丁格便成为了最合适人选。出井伸之的做法完全正确，PS3的推出就证明了这一点。

斯丁格上任之后，在人际关系方面最注重的就是和久多良木健搞好关系。据斯丁格自己说，他与久多良木健一起吃饭的机会甚至要远远超过了他和家人团聚的时间。然而尽管如此，久多良木健也并没有太领他的情。在PS3的推出方面，依然我行我素，刚愎自用。以至于后来连SCE社长一职也被平井一夫所取代。

在PS3首发遇到较大挫折之后，斯丁格在接受媒体采访时，终于将这段时间积累的不满发泄了出来。他毫不客气地说：“PS3首发的失败都与久多良木健的决策不利有着密切的联系，这也是他的社长一职被平井一夫接替的原因之一。另外一个重要的问题是，索尼集团的许多高层认为久多良木健太喜欢自做主张，其倔强的脾气很难与别人合作。”

其后，斯丁格列举了很多久多良木健固执己见的例子，如：隐瞒PS3关键零部件存在大规模量产困难的严重隐患、擅自增加PS3的预算投资，以及对市场估计不足而盲目调低20GB版PS3在日本地区的售价等等。

久多良木健桀骜不驯的性格使得他与索尼最高领导的职位失之交臂，其后一连串的决策失误，又导致其在SCE也逐渐失势。而现在，PS3的持续低迷则作为爆发点，彻底结束了久多良木健在SCE的领导生涯。

面临新的挑战?

宣布即将退职的时候，久多良木健说了这样的一句话：“我将用这些年积累的经验面对更大的挑战，离开SCE后在更加广大的世界内加速前进。”

仔细琢磨一下，这句话是很有意思的。首先，依照索尼公布的消息，久多良木健离职之后仅担任名誉会长以及技术顾问。显然，公司今后的决策自然是没他的事了，而关于技术方面，PS3显然不是非常成功，那么久多良木健这个技术顾问当然也首先需要自我反省。于是我们回过头来看看久多良木健的话，难道他现在就开始着眼PS4了？也只能这样考虑，因为PS3是不太可能在技术上有什么改变了，只能通过今后的努力，尽量让市场份额不要流失太多。而久多良木健也许又要像当初PS时代一样，作为说客四处为PS3争取软件支持。因此，在目前来说，他所谓的“更大的挑战”应该就是关于软件方面。



分析了久多良木健，我们再来看看斯丁格的一句话。“我们希望能在他的未来挑战中给他提供各方面的支持。另外，我们相信新上任的平井一夫将用他在北美的经验与方法引领SCE进入下一个新纪元。”这其中包含了两个意思。其一，久多良木健的领导是失败的，也是他离职的原因。其二，未来他所谓的“挑战”很可能会是独立的项目，索尼将会视情况予以支持。

斯丁格对待他的态度算是客气了，先是肯定了其在PS系之前两代所做的贡献，后来又委婉地表示其离职是因为决策失误，并承诺继续给予他各方面的支持。对此，久多良木健应该知足。他对待斯丁格可不是这个态度，在制定PS3策略时丝毫没有听从斯丁格的劝阻。现在斯丁格依然让他担任名誉会长和技术顾问，便是给他一个不太丢面子的台阶。

久多良木健的时代已经过去了，等待他的将不再是能够改变时代的壮举，而他现在只有把自己从PS3的美梦中叫醒，冷静看待Wii和360。而新的挑战，显然是平井一夫所要考虑的问题。久多良木健之前的所有贡献，早就了昔日辉煌的SCE。而今日的失策，又使一个辛苦树立起的品牌面临前所未有的冲击。PS3现在还谈不上完全失败，但种种迹象表明：PS系称霸的时代已经结束了……

4月16日

●英国设计与艺术协会近日宣布，索尼与任天堂两家公司的几款游戏获得了世界最著名创意设计“黄铅笔”大奖的提名。获得该提名的有《乐克乐克》、《旺达与巨像》、《成人脑力锻炼》和《Wii Sports》。

●CAPCOM发表，将于Xbox360、PS3与PC平台推出多款网络下载游戏，包括经典名作重制版的《街霸2 Turbo HD Remix》、《街霸方块2 Turbo HD Remix》等等。这些



作品都经过了重新的绘制，分辨率达到1080P，发售时间基本为今年的秋冬季节。

4月18日

●近日，Wii专用网络游览器新增了“Yahoo! JAPAN”与“Google”的搜索功能。该搜索方式如同使用计算机一样，但在页面显示上有经过重新设计，比计算机使用的浏览方式简化了许多。

●Xbox Live游乐场将于4月25日至5月9日，举办《吃豆》的世界大赛预赛。比赛方式是通过Xbox Live的通信对战功能，纪录全世界玩家的分数排名，再依各国家地区玩家的游戏成绩选出9名玩家进入决赛。

●《蓝龙》将于4月27日推出更新下载资料，本次更新内容为新增自动生成迷宫的全新游戏方式，这次新增的迷宫入口位于游戏中的“立方体世界”。下载该迷宫需要拥有Xbox360金或银会员资格，并支付300点微软点数。

●SNK Playmore宣布将于6月中旬在NDS上推出以旗下众多女性游戏角色为题材的恋爱仿真游戏《Days of Memories》。（请见本刊详细报道）

4月19日

●SCEH于4月19日正式发表将推出由日本音乐馆与台湾艾克特科技合作开发，以台湾高铁为题材的PS3铁道仿真驾驶游戏《Railfan台湾高铁》，预计今年夏季推出。

●SCE于4月19日放出了PS3的1.70版系统软件的更新，加强了PS Store的PS下载游戏功能，并支持部分PS2游戏周边的震动与力回馈功能。（请见本刊详细报道）

●SCE于4月19日放出了PSP的3.40版系统软件的更新。本次更新强化了PS下载游戏的支持，同时加入与PS3共享PS下载游戏存盘的功能，并修改PS下载游戏的授权管理选项。本次的更新主要是配合今日同步放出的PS3最新系统软件。

软件 国内专讯 《Railfan台湾高铁》畅游宝岛

本刊讯　SCEH于4月19日正式发表将推出由日本音乐馆与台湾艾克特科技合作开发，以台湾高铁为题材的PS3铁道仿真驾驶游戏《Railfan台湾高铁》，预计今年夏季推出。



《Railfan台湾高铁》是款以驾驶台湾高铁为主题的仿真游戏，也是首款台湾省本土题材的PS3游戏。游戏中收录以实际取材摄影的方式所制作的仿真驾驶游戏内容，以及沿途风光景点与美食的介绍。本作以先前所推出的PS3铁道仿真驾驶游戏《Railfan》的系统为基础，并与台湾高铁公司合作取材，以高分辨率摄影的方式收录台湾高铁南北双向共700公里的沿线风光，以及目前营运中的8个停靠站。



凭借PS3蓝光光盘的大容量，游戏以1080p高画质的方式来细致呈现台湾高铁仿真驾驶画面，让玩家实际驾驶高铁列车，体验从静止到时速300公里、高达13段加速的仿真驾驶操作，并通过3D绘图搭配影片实时处理的方式，来呈现细致逼真的列车操作与流畅平顺的动态实景画面。除了列车行驶的影像之外，游戏中也忠实收录了列车行驶的音效、鸣笛，以及铁道精髓之一的列车广播，玩家将可首次在家用机的铁道仿真驾驶游戏上欣赏到中文列车广播。

除了提供台湾高铁的拟真驾驶之外，游戏制作小组并与台湾角川合作，走访高铁沿途各地，详细收录了各知名旅游景点以及地方美食的介绍、照片与交通指引，让玩家在享受台湾高铁仿真驾驶的游戏乐趣时，也能同步了解台湾省各地的风光美食。该作预定夏季推出，价格未定。

软件 日本专讯 Fate角色可爱变身 游戏恶搞逐步流行

本刊讯　CAPCOM近日公布了PSP版《Fate/猛虎竞技场》。该作是将畅销电子小说游戏《Fate/stay night》中登场的角色3D化，并以可爱的二头身姿态进行乱斗的对战动作游戏。

目前在官方放出的情报中，诸如卫宫士郎、Saber、Archer、藤村大河等原作中著名的角色都会登场。而游戏的故事设计则有别于原作的深度剧情，改为可爱角色风格的搞笑路线。故事的剧本虽非原作者负责，但原作者仍有负责剧本其中一部分的撰写，并负责检视修订整体的剧本。

本作品的发售日及价格现在都未确定，喜欢原作的玩家一定会从中找到不一样的新鲜感，感受由官方自己恶搞之后的乐趣。



特报 日本专讯 PS3恢复部分震动功能 1.70系统软件正式放出

本刊讯　SCE于4月19日放出了PS3的1.70版系统软件的更新，加强了PS Store的PS下载游戏功能，并支持部分PS2游戏周边的震动与力回馈功能。

本次更新中加入了PS下载游戏的功能，让原本只能在PSP上玩的PS下载游戏，也能直接在PS3上运行，支持此功能的下载服务预定于4月26日起正式展开。本次更新中也加入了PS下载游戏的存盘共享功能，让玩家可以在PS3与PSP上共享PS下载游戏的存盘。除此之外，本次的更新中也加入了PS2游戏用USB外围的震动与力回馈支持，支持外围包括：电车向前走！控制器TYPE2、电车向前走！新干线专用控制器、HORI FLIGHT STICK 2、GT-FORCE Pro力回馈赛车方向盘。



根据部分测试指出，当使用USB转接器来连接PS2手柄时，已可正常运作，并支持震动功能。

软件 日本专讯 DS推出手机移植作 SNK美女恋爱登场

本刊讯　SNK Playmore宣布将于6月中旬在NDS上推出以旗下众多女性游戏角色为题材的恋爱仿真游戏《Days of Memories》。

该系列原来是SNK Playmore在日本i-mode手机网站所推出的恋爱仿真游戏。本次的NDS版是集合了手机版系列的3款作品而成的合集，收录作品包括：《Days of Memories 我和她的炎夏》、《Days of Memories 2 给我最重要的你》和《Days of Memories 大江户恋爱绘卷》。玩家将扮演原创男主角，在现代与古代的日本，以学生或是浪人的身份，与麻宫雅典娜、藤堂香澄、不知火舞等女性角色们相遇、相知与相恋。

NDS版的画面与操控都加以改良，并加入额外的游戏模式。该作6月14日推出，定价5040日元（含税）。

探寻网络游戏生存的法则 不断创新常保经典的魅力

——《最终幻想XI》开发者访谈



↑掌握FF11命运的两位大佬。左为田中弘道，FF11开发总监；右为小川公一，第3张资料片《阿多鲁干的秘宝》开发负责人。

《最终幻想XI》自2002年5月16日开始正式运营到现在，已经走过了五个年头。Xbox360版的《最终幻想XI》推出至今也1年有余了，Xbox360版中包括《最终幻想XI》本篇以及《吉拉德的幻影》、《普罗玛西亚的咒缚》以及《阿多鲁干的秘宝》这三款数据盘的所有内容，在欧洲也有不错的表现。下面是《最终幻想XI》的监督田中弘道和《阿多鲁干的秘宝》的开发负责人小川公一的访谈，其中除了这款游戏本身，他们还谈到了关于未来网络游戏的发展趋势。

——《最终幻想XI》迎来了5周年，《阿多鲁干的秘宝》也迎来了1周年，二位对此有什么感想？

田中■当初我们不分日夜地进行制作，到现在已经没有什么实际的感觉了（笑）。从开发至今已经经过了7年，不知不觉中过了这么长的时间真是没有想到。

小川■《阿多鲁干的秘宝》在用户中得到了好评，不过还是有一些不太让人满意的地方，今后我们会加以改正。

——去年同期《最终幻想XI》的用户已经达到了50万人，现在怎么样呢？

田中■基本上没有什么变化，日本本土稍有增加，而北美稍稍有些下降。

——北美的下降是因为《魔兽世界》的缘故吗？

田中■并不是这样。最近我们对一些非法ID进行了整顿，减少的是这一部分。

——本作在制作中有没有受到其它在线游戏的影响呢？

小川■是的，我们详细地调查了其它的在线游戏。从中寻找出用户们在意的内容，结合自己的一些想法并把它加入到《最终幻想XI》当中。

——我想问一下有关β服务的内容，什么时候服务将正式开始？

田中■其实现在立刻就可以开始（笑）。不过其中的内容有一些我们自己还觉得不满意，所以才叫做β，请大家不要着急，我们将把最好的内容奉献给大家。

——您的意思是不是说还有可能加入新的内容？

田中■其实这部分内容并不是由《最终幻想XI》的开发团队所制作的。我们本来想加入在揭示板上贴画像的机能，但从玩家的反馈来看，好像大家对此并不在意。

——营地的利用率怎么样？欧美的玩家看起来好像很喜欢。

——今后有没有可能再加入新的内容。

田中■那是一定的。我们希望能吸引更多的用户，大家通力合作完成任务。

——我想问一些有关游戏周边环境的问题。3月末微软公布消息说，即将发售精英版Xbox360。那么，您对于包括PS3在内的新主机有什么看法？

田中■我觉得Xbox360以现在的态势前进就很好。PS系方面多亏了SCEI的各位同僚，现在我们在制作PS2版，所以PS3版也一定会进行制作。不过现在的人手不是很充足，所以PS3版暂时还没有进行实际准备，不久后我们会在PS3上把PS2版进行互换。这需要花费一些时间，所以还请各位稍安毋躁。

——您所说的"需要花费时间"，意思是不是说如果想在PS3上达到Xbox360的画面水准开发工作比较难？

田中■确实比较难。Xbox360与Windows环境下的DirectX是共通的，可以相对简单地进行移植工作。但是在PS3上就必须一切都从头开始。开发环境完全不同，如果想充分发挥PS3的性能就必须从最初开始做起。如果移植的话可能需要4到5年才能完成。

——那么您对Windows Vista有什么看法呢？

田中■现在看起来还不错，唯一的问题就是与日语版的IME没有互换性。这个问题不只是《FFXI》的，所有的游戏都要面对。不过这个问题已经由微软的同僚们解决了。

——说到Windows Vista，DirectX 10是其中一个重要特点。那么有没有考虑过把画面强化到对应DirectX 10的程度？

田中■我们没有这个想法。因为如果这么做的话，那么硬件性能达不到DirectX 10的用户就必须更换PC了。

——我们换一个话题。田中先生的团队同时并行开发的"次世代大型多人在线RPG"的进展如何了？

田中■正在制作当中。因为是面向次世代主机的作品，在制作过程中有很多时候我们都需要从根本上审视原有制作体制，不能太过死脑筋。

——也就是说对于新的平台与技术——Windows Vista和DirectX 10有错误的估计吗？

田中■某种程度上可以说是这样吧。无论是PS3还是Xbox 360以及Windows Vista，都比当初预定的时间拖后了。所以开发环境与我们预想的也有一些差别，不过问题并不是很大。

——在今年的GDC上，有人谈到了多核的活用，这个技术对新主机有什么影响吗？

田中■现在我们必须充分掌握这个技术的活用。《FFXI》就是使用了多线程技术进行制作的，在整体制作方法方面没有什么大幅的变化，不过在画面的制作方面还是有一些影响。

——用户什么时候可以体验到这部作品呢？

田中■这个我暂时无法回答。如果有什么新动向我们会及时告诉大家的。

——《FFXI》在未来将会是何种形式？

田中■这部作品到现在已经经过5年了，对此我的回答就是"把它延续下去"。这个回答可能很无聊吧（笑）。不过只要还有支持者，我们就会把它继续下去。

——尽管已经5年了，但是《FFXI》在韩国、欧美仍然很受欢迎，我个人感觉您和您的团队非常想让这部作品一直延续下去。今后《FFXI》在故事内容以及任务更新等方面还有很长远的路要走。对此您有什么展望吗？

田中■制作在线游戏给我的感觉是在真实的时间里进行程序修订、从用户那里获得反馈，这是我们前进的动力，我们也可以从中发现新的制作方法。虽然需要时时修定程序，但大家都很喜欢这个工作。在工作繁重的时候或许有人想事先制作好组合程序免去"时时"带来的麻烦，但并没有人这么说或是这样做。我觉得"在线"真的很不错。

——您果然是很希望把《FFXI》延续下去啊。

田中■确实如您所说，所有的同事们都很努力，我们很希望《FFXI》和另一个次世代大型多人在线游戏可以同时延续下去。

——去年您也参与了《最终幻想III》的开发，有没有"还是开发在线游戏有意思"这类的想法？

田中■这倒是没有（笑）。因为《FFIII》是一款非常有意思的游戏。制作完一章后会有很大的成就感。不过我感觉在线游戏就像是生物一样，有它独特的魅力包含在其中。

——最后还请您向广大的玩家说几句吧。

小川■有了各位的支持，《FFXI》才能坚持到现在，今后也请大家继续支持本作。我们还将加入大量有趣的内容，力求让这款游戏能为玩家不断带来全新的感觉。

田中■我们想在将于5月12日、13日开幕的S.E聚会上举办庆祝《FFXI》5周年的活动，到时一定会有意想不到的惊喜在等着您。



↑发卖五年的FF11，其经营模式已经成为其他众多网游的范本。

4月19日

●HUDSON发表，预定4月底推出老牌大富翁游戏《桃太郎电铁》的NDS最新系列作品《桃太郎电铁DS 东京&日本》。这同时也是《桃太郎》系列的第48款作品，并将与游戏同步推出特制NDS Lite主机同捆包。



●《洛克人ZX ADVENT》由CAPCOM制作，是洛克人系列于NDS平台的最新作品。此系列游戏进行方式以战胜敌人进而拷贝对方的战斗能力为特征，为家喻户晓的横向动作游戏。该作将于7月12日推出，定价5040日元。

●日本FALCOM即将推出PSP版《英雄传说空之轨迹SC》。该作的正式发售日期为2007年9月27日，并以2片UMD的方式进行发售，为PSP首次需双UMD大容量制作的作品。



4月20日

●Ninja Theory近日放出了PS3原创动作冒险游戏《天剑》的多张新游戏画面与人物场景设定手稿，以及部分游戏内容新信息。（请见本刊详细报道）

●日本CYBER Gadget将于4月23日推出一款Wii传统手柄专用的保护套"CYBER Classic jacket"。保护套本身为硅胶材质，提供防滑、防刮伤、并减轻手柄因不慎掉落所受的冲击等保护效果。官方建议售价为1029日元（含税）。

●《恶魔猎人》动画版将于6月14日于日本WOWOW电视台首播。该系列作品在全世界销售超过650万套，本次的动画版开播也是为了给《恶魔猎人4》的推出造势。



●SCEJ公布了PS3版《我的暑假北国篇 小男孩的大草原》。本作将于7月5日发售，近期也会发布更多的消息。（请见本刊详细报道）

●通过可爱的游戏风格来体验田园生活，在日本受到许多女性玩家支持的牧场物语系列最新作《牧场物语 安详之树》，将于Wii为平台推出。（请见本刊详细报道）

●BANDAI NAMCO Games发表，将于PS3和Xbox360平台推出益智动作游戏《块魂》系列的最新作《美丽块魂》，其官网站已于近日开张，公布了一些最新的图片。（请见本刊详细报道）

软件 国外专讯 《天剑》最新画面系统公开

本刊讯　由Ninja Theory研发制作，SCEE预定2007年发行的PS3原创动作冒险游戏《天剑》，现放出多张新游戏画面与人物场景设定手稿，以及部分游戏内容新信息，供玩家参考。

《天剑》是英国Ninja Theory制作的动作冒险游戏，叙述战士部族首领之女成子（Nariko），为了保卫族人、拯救乱世的人们，而拿起传说中的天剑，对抗残暴的波坦王所率领的大军。

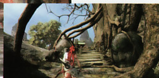


←在锁剑形态下，主角俨然成为了女版克里托斯。

天剑具备双剑、锁剑与大剑3种不同形态，分别对应到3种战斗风格，玩家可以随时依照需求动态切换。初始状态下是采用快速风格的双剑形态，具备短距离快速的攻击特性；广范围风格则是采用类似PS2《战神》浑沌之刃的锁剑形态，具备长距离广范围的攻击特性；威力风格的大剑形态速度缓慢但具备强大攻击力，并可破除敌人的防御。



←从背景来看，这个场景应该是在古代的中国。



该游戏具备变化多端且流畅爽快的武打招式，并可配合天剑的实时形态切换，自由组合成华丽的连击招式。战斗系统以真实物理仿真为基础，玩家可以投掷场景中的各种对象来攻击敌人。本作预定2007年推出。

软件 日本专讯 次世代块魂大进化 首次跨跃平台推出

本刊讯　BANDAI NAMCO Games发表，将于PS3和Xbox360平台推出益智动作游戏《块魂》系列的最新作《美丽块魂》，官方网站已于近日开张。



本次所发表的《美丽块魂》，是继PS2、PSP平台系列作之后，首款登上次世代主机平台的作品。游戏承袭系列一贯的风格，并以高分辨率方式呈现色彩缤纷的逗趣画面，以无须断点读盘的方式提供更多的互动对象与更广大的游戏地图，让玩家能自由自在地在块魂的世界中游历。本作中除了收录先前系列中登场的宇宙大王、王妃、王子以及众多王子的兄弟们，并加入脸部是数字矩阵显示板的奇特新角色"玛格"。此外也首次支持网络联机模式，让全世界的《块魂》玩家们都可以通过网络对战。

《美丽块魂》预定于PS3、Xbox360平台上推出，发售日与售价未定。

→和以前一样的风格，但有更为精致的画面表现，其进化一目了然。



←这次竟然连大陆都可以吸走！想法是很新颖，但是不是太恐怖了？

软件 日本专讯 我的暑假新作发表 PS3给你美丽假期

本刊讯　由SCEJ推出，着重于让玩家感受乡间假日气息的冒险游戏《我的暑假北国篇 小男孩的大草原》，将以PS3为游戏平台，借助PS3的性能来呈现细腻的乡间风景，让玩家通过游戏来体验日本乡下的假日生活。

这次的活动场景如副标题所叙述，为带有凉爽气息的日本北方乡镇"花诗"。玩家扮演其中的主角小男孩，在此进行诸如抓昆虫、游泳、钓鱼、种植蔬菜等等的惬意假日活动，体验一个悠闲的虚拟假期。其大体的游戏方式和以往的版本差不多，然而登陆PS3之后，玩家将可以看到接近于真实的乡村美景。

目前官方预计于7月5日发售，定价5980日元（含税），其官网也将于4月27日再度放出更多的画面和信息。

软件 日本专讯 自己动手浇水耕田 最真实牧场大体验

本刊讯　通过可爱的游戏风格来体验田园生活，在日本受到许多女性玩家支持的牧场物语系列最新作《牧场物语 安详之树》，将于Wii为平台推出。

本次剧情主要是，主角生活的小岛因女神居住的大树开始枯萎，大地逐渐失去生机，扮演主角的玩家需要在岛上辛勤的耕作、进行动物的饲育，构筑自己的生活，目的是成功种植希望之苗使大树复活，让大地恢复以往的活力。游戏中玩家可选择扮演男主角或是女主角来进行田园生活，基本的操作即是使用Wii的手柄来模拟真正的耕田、浇水、除草等动作，让玩家可以更深入地体验田园生活的乐趣。

《牧场物语 安详之树》将于6月7日发售，定价7140日元（含税）。



业界的声音

——游戏制作人的开发密话

现在正是各大主机拼软件阵容的时候，无数即将发售的新作也开始为自己造势。对于制作人来说，制作游戏的过程是充满喜怒哀乐的，其中也有不为人知的艰辛。不过当作品最终完成时，他们便会以胜利者的姿态，骄傲地向世人公布他们的杰作。本次，我们搜集了一些制作人关于各自作品的评说，以及创作过程的感想，就让我们一起来进入游戏开发人员的世界吧。



完美的配乐是游戏的灵魂

“现在音乐在游戏中所占的比重越来越大。更多的游戏都启用了管弦乐队来营造宏大的视听氛围，这是一个突出的表现。但真正的内涵在于激情与能量，如果把音乐只当成是其它事物的从属，便达不到应有的效果。”

——七音社的松浦雅也对于音乐在游戏中的地位非常看重，他认为音乐应该是烘托气氛的主要元素。许多好游戏都是有着优美的旋律，如果不是这样，留给人们的印象也会大打折扣。



游戏开发也需持之以恒的态度

“在游戏开发中会遇到各种各样的困难以及壁垒。如果想击破并迈过这些壁垒就要有一颗战斗的心。以Xbox360的《丧尸围城》为例，当时在开发过程中曾数次遭到反对，有人认为‘这种游戏在日本根本卖不出去！’。但是我并不放弃，而且最终说服了公司，取得了成功。希望各位以此为鉴，不断努力。”

——在游戏娱乐培训学校的入学典礼上，CAPOCOM开发本部部长稻船敬二作了以上演讲。作为一名师长，稻船敬二对学生首先强调的就是要持之以恒。无数停止开发的游戏或许就是因为那些制作人没有坚持下去，其结果就是玩家失望，制作人伤心。



用努力来挑战掌机的极限

“我每天考虑的就是如何制作出最棒的东西。《ASH》现在已经到了最后重要的调整阶段，这对游戏来说相当于决定生死的时期。在游戏的画面方面，我们向DS的极限发起了挑战。整个游戏的系统介乎于RPG与策略游戏之间。战斗系统采用复数回合，只要还有行动点数就可以继续行动，BOSS战也十分热血。我们将为您奉上DS上极致画面与系统的游戏。”

——预定在NDS上推出的《ASH》自公布之初，就以精良的画面引起了人们的极大关注，然而就这么之后坂口博信才又放出了该作的消息，看来本作的开发确实是下了非常大的功夫。



在现有技术下发挥到最佳

“游戏是一门综合的艺术，是把各种先进技术和不同领域内的高手集合在一起创造出来的东西。以最早的《合金装备》系列为例，当时主机的性能很低，无法制作向全方向射击的战斗游戏。于是我就想制作‘即使敌人很少也没关系的战争游戏’。当时受到电影《大脱走》的影响，于是便制作出了MSX版的《合金装备》。但是游戏也需要英雄主义，所以《合金装备》系列的主旨就是尽量不用任何武器潜入敌人内部。”

——小岛秀夫虽然现在致力于PS3的游戏开发，然而谈起最早的“艰苦历程”，还是显得十分怀念。《合金装备》最早深入人心并不是因为画面等效果，而是它的创意内涵。那么最近小岛又反复强调《合金装备4》必须要给PS3做，这是不是有些自相矛盾呢？





生活的积累需要灵感来串联

“我在成为游戏制作人之前，有三次决定命运的际遇。第一次是见到了世界上最初的家用机‘Pong’。第二次是喜欢上甲壳虫乐队的音乐，第三次则是玩了世嘉的家用机MD和街机筐体‘R360’。后来，我便开始摸索音乐与游戏的融合，于是制作出了PSP上颇受好评的《音乐方块》。”

——日本知名制作人水口哲也，在谈到将音乐和游戏相结合的灵感时，讲述了让自己获得启发的三件事。这三件事的时间跨度挺大的，是水口哲也的细心，才将它们串联在一起，并创造出《音乐方块》这样极富创意的高品质游戏。可见，好的创意不仅要有生活积累，还需要灵光一现的感悟。



在游戏中找寻人生的逆转

“这个游戏很有趣……真实的律师需要大量的法律知识以及综合素质，而《逆转裁判》中对法庭每一个环节都设置得张驰有度，整体进行速度上也把握得很好，玩家可以相对轻松地扮演一名律师。这个游戏对裁决的关键部分有很好的把握，玩这个游戏可以抓住裁决的本质。推荐需要参加司法考试的考生玩一玩（笑）。当然，我希望与律师这个职业毫无关系的人也玩一玩这个游戏，从中学习作为律师处理案子的技巧，并且逐渐摸索出如何了解别人真实想法的方法。……各位朋友，请玩一玩《逆转裁判4》吧！用它对你的人生来一次大逆转！”

——从去年开始出演《逆转裁判》系列广告的丸山和也，是完善国际法律特许事务所的代表。这位大律师对该系列作品的大加赞赏，似乎使这款游戏得到了“某某专家认可”的招牌。不过游戏终归是游戏，丸山和也的这番话，部分也是因为他是这一系列的代言人。

其他一些来自业界的言论是——

有关《失落的奥德赛》

“由松植伸夫先生负责制作的《失落的奥德赛》音乐已经大致完成了。整个音乐突出了游戏的主旨‘人’，给人带来一种奔流在情感深处的感觉。此外，游戏的整体开发状况也十分顺利，大致已经进入调试阶段，游戏的读取时间将大幅缩短。战斗方式以回合制为基础，加入了‘壁’系统，也就是前方如何保护后方。另外，还有全新的技能系统与武器合成。我们对游戏整体的视角与临场感都有细致的调整，一定会给大家带来视觉上的冲击。由负责人设的井上雄彦先生所设计的插画也已经完成了，栩栩如生地表现了主人公凯姆和他内在的气质。虽然现在还不能公开，但绝对是上乘作品，请各位一定要关注本作。”

——坂口博信今年的主打作品就是360的《失落的奥德赛》。现在本作已经接近完成，于是坂口也开始加紧了对本作的宣传工作。既然已经进入了最后的调试阶段，相信大家在不久之后便可以看到这款作品的庐山真面目了。

开发游戏就是不断迎接挑战

“开发游戏有三个要点：魅力与灵感；冲突与创新；大胆与反叛。游戏的制作过程就是一种挑战，向同行挑战，向自己挑战，向世界挑战。”

——制作过《杀手7》等知名游戏的蚱蜢公司社长须田刚一谈了制作游戏的态度。我们可以发现，游戏的制作人就像是艺术家，而创作的过程有时候是近乎疯狂的。

《奥丁晶石》的类型界定

“这虽然是一款RPG游戏，但其中的动作性也很强。可以说是一款十分接近动作游戏的RPG，如果技术不好的话，玩家有可能突然就被干掉了。不过如果说一边拼杀一边前进的是动作游戏，一边升级强化自己一边前进的是RPG的话，那《奥丁晶石》无疑属于后者。此外，道具在战斗中也会起到重要的作用，我们想通过道具给玩家带来‘原来还可以这样进行战斗’的感觉。在游戏过程中如果玩家感觉过难，还可以把难度降低一级。”



——Vanilla Ware软件开发公司的负责人神谷盛治近日就《奥丁晶石》的类型发表了自己的看法。当今游戏的类型非常丰富，也有很多游戏干脆融合了许多类型于一身。不过是否能有理想的效果还要看玩家的反馈，希望PS2后期依然能有好游戏问世。

4月22日

●近期，某英国游戏杂志透露了PS3超大作《最终幻想13》的最新情报。（请见本刊详细报道）

●KONAMI将于7月12日发售PS2新作软件《流行节拍14 FEVER！》。另外，本次还将同步发售原声CD与特制耳机，同时赠送手机吊饰、人物造型饰品、宣传海报等游戏特典。普通版定价7329日元，特别版定价9450日元，随同专属控制器发售的特别版定价则为13209日元。



●KONAMI制作人山冈晃近日在接受外国媒体采访时，透露了部分《寂静岭5》的最新情报。据称，该作有可能跨平台推出。（请见本刊详细报道）

4月23日

●日本ASP服务组织近日进行了一次掌机的问卷调查，结果显示有80%以上的幼儿园儿童和小学生拥有NDS主机。有70%的家长表示对孩子拥有游戏机感到不安，所担心的主要问题是生活习惯和孩子的视力。

●EA近日宣布，《命令与征服3 泰伯伦战争》继日前正式推出PC版之后，现又通过Xbox Live放出Xbox360试玩版，令家用机玩家可以抢先体验这款即时战略大作。（请见本刊详细报道）



●SQUARE ENIX于官网放出了PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》的30秒版电视广告影片。影片中，玩家可以见识到PSP版中新增的全新剧情。该作预定5月10日推出。

4月24日

●日前，北美权威统计机构NPD公布了美国市场3月份主机销量统计报告，报告显示PS3在上个月销量比前一段时间略有增长。（请见本刊详细报道）

●由Turn 10工作室制作，预定于5月发行的Xbox360竞速游戏《极限竞速2》，现放出了游戏中的高分辨率赛道回放影片，并于游戏官方网站公布了完整的310款收录车辆名单。本作预定5月29日同步推出中文版，采用精美锡盒包装，加赠典藏竞速圣经1本。



●据第一季度美国地区主机销量统计结果，任天堂凭借NDSL和Wii成为了今年第一阶段的赢家。2007年第一季度美国地区游戏产值为33亿美元，比去年同期增长了54%。

特报 国外专讯 经典系列反复修改 FF13开发细节曝光

本刊讯　近期，某英国游戏杂志透露了PS3超大作《最终幻想13》的最新情报。每一条情报虽然没有具体的介绍，但从中我们可以大体对这款作品有个一初步的印象。以下就是这次报道的内容：

1、本作比《最终幻想8》在时空的穿越上更为复杂；2、战斗系统以TB系统为基础，高速的ATB系统让战斗有更多的变化；3、如果气槽满的话，主角的行动将会高速化；4、《最终幻想13》目前正在讨论是否要有Online功能；5、游戏的角色动作、表情，与之前公开的相比，又有了新的提高；6、不排除以游戏当中的迷你小游戏为基础推出新作品；7、虽然SQUARE ENIX已获得了虚幻引擎的版权，但是本作并未使用；8、Lightning只是女主角自己起的名字，而非她的真实姓名；9、《最终幻想13 VERSUS》是一款ACT游戏;10、本作将对应六轴感应系统。



↑本作的六轴对应什么功能现在还是个未解之谜。

事件 美国专讯 PS3销量略有提升 索尼官方表示乐观

本刊讯　日前，北美权威统计机构NPD公布了美国市场3月份主机销量统计报告，报告显示PS3在上个月销量比前一段时间略有增长。SCEA官方对媒体称，由于受欧洲首发供货的影响，使北美地区的出货有所减少，否则PS3的销量还能继续增长。

3月份PS3在美国的累计销量为129638台，比今年2月份上升了2%。而Wii和360的销量分别为259000台和199000台。SCEA官方强调，这两台主机的销量已经明显开始下滑，360的销量比2月份下降了约12%，而Wii更是下跌了22%之多。但与之相比，PS3的销量却始终保持增长，索尼的官方发言人称PS3是“次世代唯一保持增长势头的主机。”



索尼还表示，2007年3月，PlayStation系列品牌的所有产品在北美的销售势头，呈现火爆趋势，比去年同期上涨了约24个百分点，累计销售额达到了4亿4千7百万美元。而游戏软件的销量也比2月有很大进步，在《战神2》的带动下，PS2游戏销售额提升29%，PSP软件的销量也增长了13%。

软件 日本专讯 跨平台渐成大趋势 寂静岭5难寻归属

本刊讯　KONAMI制作人山冈晃近日在接受外国媒体采访时，透露了部分《寂静岭5》的最新情报。据称，该作有可能跨平台推出。

山冈晃对记者表示，这款游戏正处于开发阶段，因此不能透露太多游戏剧情以及开发过程的消息。但他确定《寂静岭5》与《寂静岭2》非常相似，特别是在引导玩家探索剧情以及角色的动作方面。关于平台的问题，早在2004年KONAMI便透露《寂静岭5》在开发之初，就一直在探讨这个问题。如今三大次世代主机已经相继上市，现在便到了选择平台的关键时期，但KONAMI官方却一直没有给予明确表态。



对此，山冈晃的回答是，《寂静岭5》最终的归属还没有最终决定，但在PS3和Xbox360上同时推出的可能性比较大。因为以前一直和索尼合作，所以这次并不会因为PS3销量差而取消开发计划。至于Wii，则基本不在考虑范围之内。

特报 美国专讯 家用机体验高画质 360版C&C试玩放出

本刊讯　EA近日宣布，《命令与征服3 泰伯伦战争》继日前正式推出PC版之后，现又通过Xbox Live放出Xbox360试玩版，令家用机玩家可以抢先体验这款即时战略大作。

本次试玩版的内容包括：两项单人任务，其中一项任务收录了实际游戏里的真人影片片段；新手训练任务，教导你进行策略游戏的基本要领；一张多人游戏地图，并支持视频摄影机；以及一段真人展示影片。本作在登陆PC之后，获得了极大的好评。其画面素质和战斗系统的大幅提高令喜欢即时战略的玩家大呼过瘾。但是，尽管EA在制作上尽量降低了对电脑配置的要求，然而如果将效果调至最佳的话依然是很多人办不到的。于是360版的推出便可以满足很多玩家对高画质的需求。

《命令与征服3 泰伯伦战争》的Xbox360版预定5月10日推出。



←本作的画面效果之精良，达到了即时战略类作品前所未有的高度。



→用电脑达成这样的效果代价太高了，360则可以轻松搞定。

软件 美国专讯 PSP战神震撼发布 超高素质比拼正统

本刊讯　传闻已久将在PSP上推出的《战神》，近日终于公布了游戏画面和宣传影像，并宣布将于今年内推出。

本作名为《战神 奥林匹斯之链》，是一款全新开发的作品，并不是1代与2代的移植。游戏将会为玩家讲述一个全新的故事，同时在故事中紧密与前两作相连。最有趣的一点是当玩家日后玩到《战神3》的时候，就会发现PSP版的剧情会是家用机版的一个关键环节。游戏在爽快感上仍然继承前作，玩家可以在PSP上使用出丰富多彩的连续技。《战神》系列大受好评的QTE系统也仍然会在此作出现。

本游戏由曾经开发过《杰克与达斯特》的Ready at Dawn进行制作，从目前公布的画面来看，这款掌机作品的素质绝对不会让大家失望。

事件 日本专讯 异度小组另寻东家 任氏收购八成股份

本刊讯　BANDAI NAMCO日前发表声明，将子公司“MONOLITH”股份的80%，即1920股转让给任天堂，使其成为任天堂的下属公司。

“MONOLITH”是于99年10月作为NAMCO的子公司成立的。其开发了PS2上的《异度传说》系列（NDS上也发表了《异度传说I・II》）、NGC上的《鲸腹》系列以及PS2上的《NAMCO×CAPCOM大乱斗》。这次股票转让的目的是希望让“MONOLITH”在以后与任天堂加强合作关系。

今后，BANDAI NAMCO和MONOLITH将继续作为业务伙伴进行合作。事实上，这三家公司早已开展了合作关系，06年发售的NGC软件《鲸腹II》的发行工作就是由任天堂负责的，因此本次股份转让也并非毫无征兆。

软件 日本专讯 审判之眼秋季开战 PS3摄像头同捆推出

本刊讯　SCEJ发表，PS3原创卡片对战游戏《审判之眼》将于今年秋季推出，并将随游戏同捆推出PS3专用USB视频摄像头“PLAYSTATION Eye”。

《审判之眼》最大的特色在于融合了真实卡片对战与虚拟游戏空间，所有的卡片都将通过摄像头将卡上的二维条形码摄入，以此让PS3识别卡片的种类、位置与方向，自动进行对战的数值与胜负判定，同时以3D绘图方式将卡片角色的对战过程呈现于游戏画面中。

PS3专用USB摄像头支持USB 2.0高速传输，镜头光圈F值达1.5，可适应各种照明环境，支持320×240每秒120张与640×480每秒60张的高速影像摄录，视角可调整角度为56度或75度，并配备4声道麦克风，让玩家无须佩戴耳机麦克风即可进行清晰的语音交谈。

硬件 日本专讯 PS系FPS周边推出 手柄采用光学定位

本刊讯　对于习惯了用鼠标玩FPS的人来说，家用机上的模拟摇杆实在是不怎么束缚。日前，Split Fish公司制造了一款专为FPS类型游戏所设计的手柄，预计将可对应PS2和PS3。

这款产品被命名为“Edge FX”，产品概念是将传统手柄一分为二，玩家左手仍使用手柄的左半部分，即十字键控制部分。而右半部则变为光学鼠标，让喜好FPS的玩家可以如同进行PC上的游戏一样来使用鼠标瞄准。另外，Split Fish也预计推出PS3专用版本“Frag FX”。

目前，PS2专用分离式手柄“Edge FX”参考售价为6804日元（含税）。

特报 日本专讯 任天堂公布06财年业绩

本刊讯　任天堂于4月27日公布了上财年（2006年4月1日至2007年3月31日）的业绩。其在上一财年的销售额达到了9665亿日元（比前年同期增加了89.8%），营业额达到2260亿日元（比前年同期增加了150.2%），纯利益达到1742亿日元（增加了77.2%）。这一切都是由NDS以及Wii的大好形势所带来的。

2006年度NDS全世界出货量达到了2356万台，累计出货量超过了4000万台。以单年度900万台创下了新的销售记录。DS用软件同期总出货量也达到了1亿2000万部以上。其中《新超级马里奥兄弟》全世界出货量950万部，《锻炼大脑的DS训练》系列两部作品全世界出货量仅在2006年就达到了808万部（累计出货量1200万部），《任天狗》在2006年全世界出货量达到了695万部（累计1360万部）。《口袋妖怪 珍珠/钻石》在日本国内达到了521万部。势头完全压倒了家用机，成为了市场的中心。

另一方面，Wii也呈现大好形势。全世界累计出货量584万台。相关软件《Wii Sports》和《Wii的初体验》呈现大卖趋势。据统计，购买主机的玩家每两个人中就有一个人同时购入了这两部作品，装机率之高令人惊讶。

就未来业绩方面，岩田聪说道：“我们希望未来DS和Wii的软件销售数可以达到去年的2倍，也就是3亿套。预计具体的销售额达到1兆1400亿日元，营业额2700亿日元，经常利益2900亿日元，纯利益1750亿日元。”

2006财年任天堂主机、软件出货量（2006.4～2007.3月）

名称		2006财年出货量	累计出货量
GBA	主机	434万台	7946万台
	软件	3853万套	3亿6625万套
NDS	主机	2356万台	4029万台
	软件	1亿2355万套	1亿8398万套
NGC	主机	73万台	2159万台
	软件	1680万套	2亿588万套
Wii	主机	584万台	584万台
	软件	2884万套	2884万套

4月26日

●SCE宣布《大众高尔夫5》将于7月26日发售。另外，通过PS3网络下载的《大众高尔夫5》试玩版，也将从预定截止的5月7日延长至6月30日。

●SCE近日正式宣布，随着4月上旬北美的PSP价格调降为169.99美元，4月底将依序调降欧洲、澳大利亚、新西兰、中东等地的PSP售价，降幅为15%。而目前日本当地PSP的建议售价则维持20790日元不变。

●CAPCOM于日前发表新闻稿宣布，于4月12日推出的NDS游戏《逆转裁判4》的销售已经超过了50万套，成为系列中销量最佳的作品，而《逆转裁判》系列的累积销售量也已达到了200万套。

4月27日



●SCEJ发表，PS3原创卡片对战游戏《审判之眼》将于今年秋季推出，并将随游戏同捆推出PS3专用USB视频摄像头“PLAYSTATION Eye”。（请见本刊详细报道）

●任天堂公布了上财年的业绩。由于NDS以及Wii的大好形势，为任天堂带来了超乎想象的巨大收益。（请见本刊详细报道）

●在任天堂的业绩发表会上，岩田聪对久多良木健的离职发表了自己的看法。岩田聪表示他希望久多良木健能够加入任天堂，但是目前久多良木健仍然在索尼保留了一个荣誉会长的职位，这可能会对久多良木健加入任天堂构成一些障碍。

4月29日

●传闻已久将在PSP上推出的《战神》，近日终于公布了游戏画面和宣传影像，并宣布将于今年内推出。（请见本刊详细报道）

●BANDAI NAMCO宣布，将于NDS上推出知名太鼓游戏系列新作《太鼓达人DS 触摸音乐祭！》，其中收录部分任天堂经典游戏乐曲，预定夏季推出。

●日前，Split Fish公司制造了一款专为FPS类型游戏所设计的手柄，预计将可对应PS2和PS3。（请见本刊详细报道）

中国电玩榜 最期待 TOP15

记得之前在网上曾经有这么一个说法"PSP全球两千万台的销量之中有一半是消化在了中国市场"，这句话显然太过夸张了。但是，PSP在我国销量不错这也确实是事实——一切都是托记忆棒和破解组织的"洪福"，某种程度上来讲，真是蛮讽刺的一件事。

2007年第11期（统计时间2007年4月14日—2007年4月27日）本期截至统计日期共收到有效选票809张

1位 PS3 角色扮演 最终幻想13

■SQUARE · ENIX ■发售日未定 ■价格未定

之前公开的神秘男子是个身高2米的彪形大汉，足长33cm，驾驶一辆摩托车，从设定资料上来看他力大无穷，可以抱着2名成人飞奔。从目前来看他与女主角"闪电"是敌是友还不清楚，但可以确定的是游戏之初两人毫无关系，可能是生长在下界巴尔斯。应该说，这名神秘男子在游戏中将会非常的活跃。

前回1位，本次计票437。

2位 PS2 战略模拟 超级机器人大战OG

■BANPRESTO ■2007.6.28 ■7329日元

游戏中采用了众多新系统，包括可两机组队获得众多攻防优惠效果的"双机战斗系统"，可自行换装机体武器的"武器选择系统"，可通过战斗中获取的驾驶员点数（PP）来强化驾驶员能力值或特殊技能的"驾驶员养成系统"，以及可因应战况让机体更换各种不同换装套件的"机体换装系统"等等。

前回2位，本次计票411。

3位 X360 动作冒险 恶魔猎人4

■CAPCOM ■发售日未定 ■价格未定

本作中，许多技能都是通过得到特殊的宝石后将其装备后获得的。例如目前已经明确的夺取技能（SNATCH），尼禄可以把附近的敌人拉到自己的身旁，当敌人被打飞时，也可以作为连续技使用此项招式。另外，能够"夺取"的对象除了敌人之外也可以包括各种物品，像是用来取得远方无法用手得到的物品。

前回3位，本次计票402。

4位 X360 第一人称射击 光环3

■微软 ■2007.11.15 ■59.99美元

日前有消息证实，《光环3》的Beta版已经开始内部测试，相应的强化内容也有望在近日公布。现在360玩家如果查看自己好友Gamertag的话将有可能看到"Playing Halo 3 Beta"的状态字样，这就意味着该好友正在进行《光环3》Beta版的测试工作，也意味着他很有可能就是微软或者是bungie的测试人员。

前回5位，本次计票385。

5位 PS3 动作谍报 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■KONAMI ■2007年预定 ■价格未定

虽然"章鱼迷彩"技术作为Snake行动必要的装备之一，但它的启动除了需满足静止几秒的条件要求外，还需一定的时间来读取四周环境的各种数据，小岛秀夫建议玩家不要随时开启"章鱼迷彩"，毕竟到达每一个不同环境，随着改变的色彩也会让玩家眼花缭乱，这样随意变色的Snake不仅没有昔日的超酷形象，反而变得像个变色龙般的花哨。

前回4位，本次计票364。

6位 PS2 动作冒险 盗墓者10周年纪念版

EIDOS 2007.5.29 29.99美元

Eidos高级品牌经理Kathryn Clements表示"我们用当今的技术重新讲述了令人惊讶的故事，我们采用了原作所有的重要时刻，将他们放到全新的盗墓者的冒险之中……"

前回7位 本次计票 352

7位 NDS 动作角色扮演 勇者斗恶龙9·星空的守望者

SQUARE · ENIX 2007年内 价格未定

本作在最初发表的时候曾表示会是一款ARPG作品，不过最新的消息表明，游戏最后很有可能会再次改回到原来的回合制战斗模式。只是，这样一来联机游戏乐趣就大减了。

前回6位 本次计票 334

8位 PS3 动作冒险 生化危机5

CAPCOM 发售日未定 价格未定

Capcom公司游戏制作人竹内润近日在接受采访时透露，他和开发小组下一步工作的重点就是投入到本作的开发中，但游戏最早可能也要等到2008年才能正式推出。

前回8位 本次计票 327

9位 NDS 角色扮演 最终幻想12·亡灵之翼

SQUARE · ENIX 2007.4.26 5040日元

在这次的游戏中也将一样导入之前十二代曾经使用的"Gambits"系统，玩家可以将各种战斗指令输入到角色设定上，让他们在战斗中自动使用这些技能来战斗。

前回10位 本次计票 296

10位 PSP 战略模拟 最终幻想战略版·狮子战争

SQUARE · ENIX 2006.5.10 5040日元

游戏中除了新职业之外，还将追加部分新角色，包括其实阿格利亚斯和公主奥普莉亚，他们在剧情之中将扮演什么样的角色呢？值得期待。

前回13位 本次计票 287

11位 X360 飞行模拟 皇牌空战6·解放的战火

NBGI 2007年10月 价格未定

本作还将是系列首款支持网络多人联机对战、协力游戏的作品，通过Xbox Live玩家还能够下载众多追加要素。玩家的游戏成绩还能够在全球排行榜中体现。

前回12位 本次计票 273

12位 PS2 动作过关 战国BASARA2 英雄外传

CAPCOM 2007年冬预定 价格未定

游戏承袭《战国BASARA 2》的基本架构，原作中以敌方角色登场的多名武将，在本作中将成为主角，除升格为玩家角色之外，招式动作也全面翻新，并加入了各自的原创剧情，

前回11位 本次计票 265

13位 Wii 射击游戏 生化危机：Umbrella编年史

CAPCOM 2007年预定 价格未定

游戏的类型为枪枝射击游戏，将利用Wii遥控器的红外线指标来进行如同传统光线枪射击游戏的玩法，使用枪枝来消灭丧尸与各种异形生物。

新上榜 本次计票 241

14位 PSP 动作冒险 恶魔城X年代记

KONAMI 2007年秋预定 价格未定

尽管标准主角是里希达，不过游戏中除了里希达之外，还可以使用里希达的亲戚、具备召唤圣兽之术的12岁少女玛莉亚·拉妮特来进行冒险。

前回15位 本次计票 226

15位 NDS 战略模拟 最终幻想战略版A2 风雪的魔法书

SQUARE · ENIX 2007年内预定 价格未定

本作与同样以伊瓦利斯大陆为舞台的"亡灵之翼"以及PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》共同构筑成了"伊瓦利斯联盟（Ivalice Alliance）计划"。

新上榜 本次计票 210

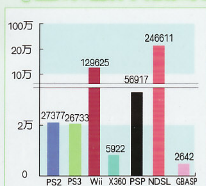
本期已发售的两款游戏：《逆转裁判》和《女神异闻录3 FES》已经从榜单上撤下，而新上榜的游戏则是《生化危机：Umbrella编年史》和《最终幻想战略版A2 风雪的魔法书》。这样一看才发现，一共15款上榜期待作品中，就有4款是和FF相关……真是可怕。其实现在欧美游戏中好玩的作品也越来越多了，大家其实可以多拓宽拓宽视野的。

中国电玩榜 最流行 TOP15

本期新上榜的两款游戏分别是PS2上的《荣誉勋章·先锋部队》和NDS上的《逆转裁判4》。作为荣誉勋章系列的最新作，“先锋部队”的素质并不能算高，以二战为背景的题材当系列作品一作就难免容易产生审美疲劳，再加上本作新增的亮点不多，所以多少有点辜负玩家们的期望了。当然，不管怎样，从票数来看，支持者还是不少的。NDS上的《逆转裁判4》也获得了不少支持，不过相信更多的玩家还是在等待汉化版的出现吧。

排名	游戏	资料	计票
1	战神2	■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元	计票:452
2	大蛇无双	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	计票:433
3	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:406
4	生化危机4	■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:373
5	龙如2	■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:367
6	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:344
7	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:320
8	宿命传说	■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:301
9	超级机器人大战W	■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6090日元	计票:283
10	怪物猎人PORTABLE2	■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元	计票:272
11	荣誉勋章·先锋部队	■PS2 ■EA ■第一人称射击 ■2007.3.26 ■39.99美元	计票:256
12	口袋妖怪·钻石／珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:240
13	逆转裁判4	■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元	计票:229
14	光明力量EXA	■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元	计票:215
15	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:209

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】与上期相比，这期PS系的主机销量都有一定程度的下降，看来PS3想要打破目前这种低迷的状态就必须尽快有真正吸引玩家的大作发售。目前暂定在PS3上的几款超大作，例如FF13、MGS4等，发售日都还未定，如果不能尽快抢占市场份额的话，即便以后这些超大作发售，对主机销量的促进作用也会大幅削减了。（本期统计时间：2007.4.2–2007.4.15）

美国家用机游戏月间排行榜 AMERICAN GAME SALES RANKING 2007.3.1–2007.3.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	战神2	SCEA	2007.3.13	动作冒险	49.99美元
2位	Wii	WII PLAY	任天堂	2007.2.12	其他	39.99美元
3位	X360	镇压	微软	2007.2.20	动作冒险	59.99美元
4位	NDS	任天狗	任天堂	2006.10.16	养成游戏	29.99美元
5位	X360	街头教父·偶像	EA GAMES	2007.3.6	动作游戏	59.99美元
6位	NDS	迪迪金刚赛车	任天堂	2007.2.5	赛车游戏	29.99美元
7位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元
8位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	2006.11.19	动作角色扮演	54美元
9位	X360	战争机器	EPIC GAMES	2006.11.7	动作射击	59.99美元
10位	PS3	摩托风暴	SCEA	2007.3.6	赛车游戏	59.99美元

【榜评】3月份发售的PS2末期超大作《战神2》果然不出所料地登上了当月美国排行榜第一，其在3月份的销量为80.7万份左右，而且进入4月后总销量也已经早已突破了百万份。360上新出的《街头教父·偶像》也取得了不错的成绩，本作和系列以往的操作有所不同，而是改称了通过配合音乐节拍的操作来控制角色战斗，虽然创意不错，不过整体感觉上还是不如前作。另外，PS3游戏《摩托风暴》也有上榜，当月销量为18万多份。



↑像《摩托风暴》这样兼具竞速与火爆的游戏还是深受北美玩家喜爱的。

日本家用机软件四周销售排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING 2007.4.2–2007.4.15

排名	平台	游戏	资料	销量
1位	NDS	逆转裁判4	■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5140日元	253324
2位	NDS	马里奥VS大金刚2 迷你大行进	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.4.12 ■4800日元	92937
3位	PS2	火影忍者 疾风传 AXEL	■BANDAI NAMCO GAMES ■格斗游戏 ■2007.4.5 ■7140日元	90437
4位	NDS	耀西岛DS	■任天堂 ■动作游戏 ■2007.3.8 ■4800日元	89425
5位	Wii	WII SPORTS	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	72560
6位	PSP	机动战士高达SEED 连合对ZAFT	■BANDAI NAMCO GAMES ■动作游戏 ■2007.4.5 ■5040日元	70449
7位	PS2	职业棒球SPRITS4	■KONAMI ■体育竞技 ■2007.4.1 ■7329日元	61314
8位	NDS	英语泡菜2	■任天堂 ■益智游戏 ■2007.3.29 ■3800日元	60799
9位	PS2	大蛇无双	■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元	59827
10位	NDS	雷顿教授与不可思议的小镇	■LEVEL5 ■冒险解谜 ■2007.2.15 ■4800日元	53915

【榜评】与之前发售的“复苏的逆转”以及“逆转裁判2”等复刻作品不同，这次的《逆转裁判4》可以说是第一个真正意义上的NDS版系列新作，首周25万多份的销量也创下了系列的销售纪录。PS2上的《火影忍者 疾风传 AXEL》与2004年《火影忍者 终极英雄3》首周21.3万份的销量比起来已经有了大幅的下滑，看来火影的人气已经大不如前了，厂商想要单纯依靠动画原作本身的高人气赚钱的方法至少在火影上已经不够好使了。

■本期中国电玩榜奖品



7月4日 变形军团，重新降临世间。

跨越世纪的钢铁传奇

在遥远的赛博坦星球上
存在一种拥有高度智能的机械生命体
他们有着平凡的喜怒哀乐
却又同时有着可以在宇宙中纵横驰骋的神奇身躯
进步的思考形成了文明
也引发了文明背后隐藏的致命危机
能源与霸权之争引发了战火
将悲伤的战端散播到遥远的天际
邪恶的意志伸向了地球，这片拥有丰富能源的葱茏大地
空前的劫难逼近了人类
突如其来的抉择中带着无奈的恐惧
守护还是屈服？
最后一缕希望，此刻还留在自己的手里……

DESTROY

TRANSFORMERS

二十世纪七八十年代出生的男孩子，几乎没有不知道“变形金刚（Transformers）”这个响亮名号的。这个传奇的形象品牌于1983-1984年前后诞生，沿着玩具、电视广告、动画的走向逐步展开，成了将“动画与玩具结合”的商业魅力在全世界范围内普及的重要作品。1987年，国内电视台译制并放映了首部美版《变形金刚》动画，在国内引发了极大热潮，成了那个时代很多孩子们共有的记忆。为纪念变形金刚的功绩，美国派拉蒙电影公司投注巨资制作了经过全新演绎的电影版《变形金刚》，并准备于今年7月4日美国独立日上映。同时，这款由最新电影为蓝本开发的《变形金刚》游戏也将在Xbox360上发售。



→游戏中使用了电影版《变形金刚》里的全新设定形象。



变形金刚的魅力用电影风格表现

本作的角色形象完全忠实于电影版设定。为了对结构复杂的新变形金刚形象进行准确把握，开发组特地和负责电影版造型工作的ILM公司建立了密切合作关系，在开发中随时向原设定方进行详细查询。因此，游戏中变形金刚的躯体动态表现得非常精细。

老牌厂商的全力演绎

本作是由Traveller's Tales进行开发，ACTIVISION负责发行的。Traveller's Tales成立于1990年，SS年代一直为SEGA制作3D界面的《索尼克》系列游戏，后来又相继与迪斯尼、ACTIVISION等著名游戏发行商签约，代表作有《乐高星战》等。

电影版《变形金刚》并没有沿用动画情节，而是使用了重新创作的剧本。在遥远的赛博坦（Cybertron）星球上爆发了机械生命体“变形金刚”之间的战争，热爱自由的博派（Autobots）和崇尚霸权的狂派（Decepticons）由于见解不同而形成了鲜明的对立。随着战争的不断激化，战火延伸到赛博坦之外的太空，波及到了人类居住的地球。围绕着存在于地球上的，能够赋予机械生命体们生机与活力的重要能源“能量块（Allspark）”，博派与狂派展开了激烈的对抗，使地球遭受了一场浩劫。面对用武力进行肆意掠夺的狂派，人类最终和希望保护自然与人类文明的博派携起手来，为保护自己的家园而战。本作的游戏剧情在电影版的基础上进行了进一步演绎，为了体现“人类对命运的把握”，本作中的玩家不仅能够加入博派，也能够加入狂派，玩家要在游戏开始时进行选择，并操作所属势力的变形金刚完成各种任务，让胜利的天平倾向自己一方。

变形战斗的力感与破坏的震撼相连

《变形金刚》中的角色魅力，主要来自那些将现实中的机械和充满幻想色彩的机器人相结合的变形生命体，以及这些变形生命体通过不同战斗形态编织出的动感战斗画面。为了体现机械的力感与变形金刚特有的动感，本作特别重视对“破坏”的表现。制作方声称，本作“力争将变形机械的战斗用真实感觉表现出来”。场景中的要素几乎都和实际游戏有关，背景中的建筑物被武器击中后会毁坏，路灯杆可以拔出来当做武器，路上的车辆也可以举起来攻击直升机等空中的敌人。破坏的自由度非常高，玩家可以通过疯狂攻击将整洁的街市瞬间变成一片废墟。同时，场景破坏和游戏内容也有着重要的关联。过度破坏可能导致玩家暴露目标，受到敌方势力的围攻。

在变形金刚不可或缺的“变形”要素上，制作方将“不同变形形态的功能”作为着眼点，希望赋予车辆、飞机等变形形态一些与人型形态具有同等价值的能力，使玩家在战斗中能够主动使用“变形”来改变战术。至于游戏中会不会出现动画原作中著名的“合体”，开发方目前没有作出明确的说明，但相关负责人表示“将在游戏中表达出对原版动画角色的敬意”。



——充满真实气氛的场景



人物性格倾情演绎



→游戏中角色的性格将以电影为基础进行演绎，博派和狂派的角色魅力都将展露无遗。

已经确认的角色共有9名，包括博派首领擎天柱（Optimus Prime）和狂派首领威震天（Megatron）。使用角色似乎是根据任务而固定的，厂商称这是为了体现角色们的独特能力。

X360	本刊译名：变形金刚（暂定）			
	ACTIVISION	价格未定	2007年7月4日	
动作	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆卡容量未定

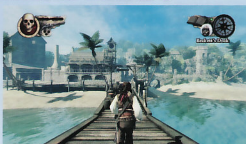
大海盗杰克船长
兰花拂穴手加醉月望仙步

飘逸的神箭手精灵王子
铁匠威廉强力出战

如今游戏与电影的关系已经越来越亲密，知名的电影经常会制作同名的游戏，而人气超高的游戏也开始越来越多的被改编成电影。作为近年来票房最为成功的电影之一，迪斯尼的"加勒比海盗"的人气可谓狂涨，去年就曾经制作过同名游戏并在多个平台发售，当时的作品是以1代"黑珍珠的诅咒"为背景开发的。新的游戏也即将于今年5月份和电影同期发售，平台包括PS3、XBOX360、Wii、PS2、NDS、PSP和PC。 □文/北斗



↑能够清楚地看到投映在水中的影子，不过成像似乎并不符合折射原理……





↑杰克船长登上码头向这座看上去还不错的小岛跑去，他心爱的黑珍珠号以及船员们应该也就在码头附近。岛上会有新发现吗？

↑在2代中被海魔抓走的杰克船长再次与战友威廉以及曾经的敌人巴博萨见面，他们正在商量着什么计划吗?

伊丽莎白
巾帼不让须眉



登陆新主机 开发商的新挑战

2006年发售的加勒比海盗同名游戏作品中，NDS版给人的印象较为深刻，而其他的家用机版本反响则比较一般。所以，相信许多玩家都会关注它在不同平台上的表现——特别是，如何在PS3以及XBOX360这样的次时代主机上发挥其强悍的硬件机能，从而给玩家们带来全新的感觉。本作的制作人Jeff Blattner在被问及此事时表示，在PS3和XBOX360这样的全新主机上开发游戏对他们来说确实是一项巨大的挑战，新的开发环境需要开发人员不断地摸索，开发商也需要投入更多的人力和物力以制作出真正的好游戏。

加勒比海盗们的传奇冒险

当初迪斯尼在制作该系列第一部电影时，斥资1.4亿美元的举动被不少人病诟是神经。没想到《加勒比海盗·黑珍珠的诅咒》最终全球票房竟然超过了6.5亿美元，成为人气极高的电影。之后"史上最牛制片人"杰瑞·布鲁克海默成功说服迪斯尼，斥资4.5亿美元连拍第二、第三集的举止就已经没有多少人会抱有疑问了——《加勒比海盗2：聚魂棺》的全球票房更是达到了10.65亿美元。而2代明显是为3代推出嘎然而止的剧情也是吊足了影迷们的胃口，虽然许多影迷为此抱怨，但仍然非常期待着"世界尽头"的推出。今年夏天，海盗们的神话还将继续上演……



挑战强敌
海魔戴维琼斯



↑杰克VS海魔头子琼斯，对面这个胡子长得跟章鱼触手般的家伙就是海魔的头领了。



↓站在桅杆顶部眺望远处，在广阔海洋上的航行果然让人心旷神怡。

PS3	本刊译名：加勒比海盗·世界尽头			T
	Disney Interactive Studios	59.99美元	2007.5.22	
动作冒险	蓝光DVD	美版	1人	记忆容量未定

在游戏中玩家将可以随意选择杰克、伊丽莎白和威廉三个人中的任意一个进行冒险。从目前的情报来看，海魔琼斯和他的大批手下将在玩家的冒险过程中带来许多的麻烦。从试玩影像来看，战斗过程中当某个敌人锁定玩家准备发动攻击时，脚下就会出现一个红色的圆圈形标记，这时只要看准时机闪避就可以瞬间化解敌人的攻势同时使对方陷入硬直，从而给我方的攻击创造有利条件。游戏中玩家要操纵杰克爬上巨大的桅杆并从一边移动到另一边，官方表示在PS3版中的游戏中，这个部分将以一个使用六轴动作感应手柄保持平衡的一个迷你游戏来进行表现。





←看杰克的表情，似乎是发现了什么奇怪的事情，到底会是什么呢？

海盗与海魔之战 谁能获得后的胜利？



本作Wii版的最大看点则集中在了动作感应手柄的操作乐趣上，虽然角色的战斗动作与360版和PS3版基本相同，但视角是完全固定的以方便玩家使用Wii手柄进行连击。玩家可以挥舞手柄进行横向或纵向的斩击，也可以进行长距离的突刺攻击，紧张程度和爽快感大增。

两部剧情大串联 聚魂棺与世界尽头

这次的游戏将同时讲述“聚魂棺”和“世界尽头”两部作品的剧情，毕竟2代结尾时很明显就是没有完结，再加上2代和3代的电影其实就是连续拍摄的，所以将这两部作品的剧情合并到一块其实是非常流畅的。围绕海魔琼斯的聚魂棺之争，最后的结果会是怎样呢？让人期待。



↑请注意看画面有方那只破船而入的巨大章鱼触手，看来力量非常强大，莫非这个就是海魔琼斯的“真身”？

为了探寻传奇宝藏而战

三主角有机会同台亮相 即将展开惊心动魄的厮杀



阴暗腐朽的海盗船 在这里面究竟隐藏了怎样的秘宝？



←用刀格挡敌人的进攻，积极防御在游戏中也是很重要的。



↑看来这艘破船上的海魔数量非常之多，主角一行人都纷纷遇到了棘手的敌人，不过凭借伊丽莎白敏捷的身手和剑术应该是没有多大问题的。

作为一款动作游戏，战斗系统的好坏可以说是非常重要。从目前的资料来看，这三人的基本攻击技相差不大，主要的不同还是在最后的完结技上。三名主角都使用的主要武器是剑，但玩家也可以操纵角色抓住敌人猛踢，使其进入硬直状态后再连接其他连续技等。除了剑以外，玩家在游戏中还经常可以捡到匕首、铁锤等临时武器，这些武器可以当作主武器战斗也可以投掷杀敌。游戏中大部分时候玩家都是操纵三名主人公中的一名进行战斗，但部分关卡三人将同时出场战斗，玩家选择一名主角后，电脑会自动控制其余两人。这种状态下虽然战斗力大幅提升，不过需要注意的是，一旦三人中有一人挂掉，游戏也会立刻结束。

——扬帆远航吧黑珍珠号！

在魔塔与大地上诞

Ar tonelico II

アルトネリコ2

世界に響く少女たちの創造詩

メタファリカ

PS2	本刊译名：魔塔大陆 II·少女们响彻世界的创造诗			CERO 審査予定
	BANPRESTO	价格未定	2007年预定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆卡容量未定

2006年1月，由GUST和BANPRESTO携手开发的RPG《魔塔大陆》在PS2上发售。这款游戏的主题是用架空语言所创作的"诗"。时隔一年，这两家公司再度联手，全力推出了这款续作《少女们响彻世界的创造诗》。

□文/蓍子



这片大地上的人们会由我来全力守护的！

在梅塔·法尔斯被称为"最尊贵生命"的蕾巴帝尔。身为编织大地的神子，克罗西雅受到民众们的热烈拥戴。其主要原因，在于她充满热情的演说，以及对与诸神作战意志的倡导。不过，本人真正的梦想似乎是开一家小小的饰品店。

克罗西雅·蕾特尔·帕斯塔里耶

人物评论资料	
年龄	17岁 身高：165厘米
三围	B91·W60·H88
喜好	令人放松的东西、水果华夫饼、库鲁鲁库团子、盖罗戈
厌恶	血腥恐怖的东西、太甜的食物

《魔塔大陆》的前作凭借在战斗中交织的"诗"的表现，在女主角精神世界中进行冒险的"少女调合"系统等充满魅力的要素吸引了很多玩家的注意力，成为引起大众话题的RPG名作。本次推出的《魔塔大陆II·少女们响彻世界的创造诗》作为系列的第二作，在前一作的系统基础上进行了进一步的磨砺，以一座崭新的魔塔作为舞台，围绕创造大地的诗篇"梅塔法里卡"展开了新的冒险故事。前作中的魔塔"阿尔·托涅里克"见证了世界的两度崩溃，成了人们赖以生存的唯一场所。然而，本作剧情中公开了一个震撼的事实：世界上还有第二座塔存在。居住在这座塔中的人们冀望着崭新大地的创造，但这个创造的愿望却屡屡遭到"神"的阻止。为了对抗这种被称作"神"的存在，人们组成了全新的政府组织。主人公克罗亚就是憧憬着这个"大地创造之梦"而加入这一组织的。同时，这座塔的世界中也存在着被称作"蕾巴帝尔"的少女们。她们是能够使用"诗魔法"力量的特殊人物，被认为是进行大地创造的关键所在。



↑在前作中因为具有强大力量而被人们当做道具利用的悲运少女"蕾巴帝尔"们在本作中又将面对什么样的现实？

从事一种将别人请进自己精神之中进行医治的，名为"精神世界治疗"的职业。在帕斯塔里亚市区，这种职业被认为不正派而遭到禁止，但由于榴珈很会与人相处，因此还是受到大家的喜爱。是主人公的青梅竹马，人们公认的一对。





以诗篇表达思念 用诗篇之力进行战斗



请让我来当你的精神世界治疗师吧！

榴珈·图露里瓦斯

人物评论资料	
年龄	19岁 身高：157厘米
三围	B78·W56·H78
喜好	金钱、料理（很差劲）、炸面包（黄豆面）、番茄汁
厌恶	库鲁鲁库团子、生番茄、青椒

生的诗篇响遍世界！

本作的主人公，年少时失去双亲，被榴珈的父母抚养长大。出于对“理想乡梅塔法里卡”的憧憬，克罗亚当上了大钟堂的下级骑士而搬到了帕斯塔里亚。他唯一的心灵支柱，就是如同妹妹一般的可可那。

主人公 **克罗亚·巴特尔**

我一直憧憬着新绿大地梅塔法里卡 因此我加入了骑士队 但是，现在却……



←帕斯塔里亚全景，辖区内设有大钟堂为居民们修建的公园。居民当中也有很多反对与神战斗的人，他们时常在公园召开集会。

幽闭在塔中的世界 人们赖以生存的方舟

魔塔上有限的生存空间，这就是本作的世界“梅塔·法尔斯”。在这狭窄的土地上，人类如同攀附岩壁的葛藤一样艰难生存着。主人公克罗亚居住的帕斯塔里亚是这一世界的都城，也是这一世界的领导机构“大钟堂”的所在地。神断绝了大地创造的梦想，人们只能在“大钟堂”的统治下过着有气无力的生活。然而，由阿鲁夫曼总统领导的新政府组织在“大钟堂”之中诞生了。这个组织是倡导与神作战的强硬派。人神之战，就在这不稳的局势中开幕了……

修姆诺斯的诗篇

“理想乡梅塔法里卡传说”，这是从梅塔·法尔斯世界古老的诗篇中流传下来的传说。这篇名为《梅塔法里卡》的诗篇中描绘了新绿大地覆盖世界的情景，这个理想世界成了生活在魔塔之中的人们的梦想与希望。女主角之一的克罗西雅就是咏唱《梅塔法里卡》的神子。



↑诗篇中的世界并非得到所有住民的拥护，反对者也不在少数。

人物评论资料

年龄：18岁
身高：172厘米
体重：58公斤
喜好：枪术、可可那、烩菜
梦想：已经失去

诗魔法和连携技大幅强化 前作中经典的调合系统依然健在

本作的游戏系统继承了前作中获得好评的部分，以压倒性力量粉碎敌人的“诗魔法”作为主轴的战斗系统，利用种类丰富的道具进行反复尝试的调合系统都在本作中再度重现。同时，本作又在这些系统的基础上进行了“蕾巴帝尔间的合体魔法”“三人协力进行的道具调合”等令人一目了然的强化。当然，访问女主角精神世界的著名系统“少女调合”也依然健在，主要角色之间的对话内容令人关注。



↑细致的地图加上选项式移动，本作的界面不仅漂亮，还充分考虑到了游戏的简便性。

进化的诗魔法

本作战斗的关键依然是“诗魔法”。当蕾巴帝尔们进行诗魔法的咏唱时，负责前卫的主人公等人需要防御住敌人对蕾巴帝尔的攻击。之后，诗魔法的强大魔力就能将敌人一网打尽。当然，诗魔法中也有支援前卫的辅助系，战术选择多种多样。本作中还追加了更强的合体诗魔法，具有非常强大的威力。



魔力爆发

通过同时咏唱 发动合体诗魔法

强力道具调合

本作中也能进行道具调合。前作中的调合是由主人公和蕾巴帝尔两人进行的，本作中又加入了商店的店主，成了三人合作的新系统。同时，调合中还会发生各种有趣的事件。



新道具命名

↑女主角们为调合道具进行命名的要素在本作中依然存在。

探索精神世界

拜访蕾巴帝尔的精神世界的“潜入”是游戏进行的重要环节。在精神世界中，女主角们会展现出与平时不同的一面。加深与蕾巴帝尔心灵的沟通，对于提升女主角们能力的“少女调合”系统有着非常重要的作用。通过“潜入”加强精神世界的探索，就能对角色能力值进行更高层次的调节，有时还会获得崭新的服装及诗魔法。



榴珈是精神潜入的行家



Lair

Factor 5以制作“星球大战”题材作品而闻名，尤其《侠盗中队》系列获得了较高的评价。现在，Factor 5终于有机会跳出“星战”的世界，制作一部原创题材的作品，这就是PS3平台上的《龙穴》。近日，Factor 5又放出了本作的全新预告视频，在玩家之中引发了轰动。 □文/荐莱



火焰的使者已经睁开双眼



两个王国之间的战争动人心魄，看起来魔凯是侵略者，但实际上阿锡里安也暗藏着阴谋。剧情到底会朝怎样的走向发展呢？相信一定会非常曲折！

PS3	本刊译名：龙穴			RP
	SCEA	价格未定	2007.7.31	
飞行射击	蓝光光盘	美版	1人	记忆容量未定

你的飞行梦想，在这一刻实现——

担任《龙穴》导演的是Factor 5的总裁朱利安·艾格布雷切。他表示，多年开发“星战”题材游戏的经历给Factor 5带来了一条宝贵的经验，那就是世界观背景的设定对于一个游戏来说是非常重要的。一个游戏必须有广阔的世界观作为支持，才能展开引人入胜的剧情。因此，在《龙穴》的开发初期，制作组就构思并且设定了飞龙的世界、历史和文化，然后再在此基础上设计出单个的角色形象以及剧情主线。Factor 5的美工们从罗马和中东风格中吸取了很多灵感，创造了《龙穴》中那些独特的建筑、服装以及其它的文化要素。《龙穴》中的大陆遍布着火山，灼热的烟尘笼罩了整个天空。魔凯和阿锡里安是被火山群分隔开来的两个国家，国土贫瘠的魔凯对绿洲上的阿锡里安一直虎视眈眈；而执掌阿锡里安政权的宗教势力同样也十分好战，早就预谋着发动战争。在这样的形势下，随着魔凯对阿锡里安的突然袭击，大战的序幕终于拉开了。

玩家扮演的罗恩是阿锡里安最精锐的飞龙骑士团的一员，在游戏开始他便要驾驶飞龙与魔凯的侵略军展开激烈的斗争。随着游戏的进展，罗恩还将接受各种各样的任务与冒险。目前已经知道的剧情大概就是这些，不过艾格布雷切透露，真正的故事绝不会像你想象的那样简单，罗恩面前的道路将会十分曲折……

带翼的死神 杀戮的机器



↑除了人和飞龙之外，游戏中还有其它种类的神秘生物，例如这个可怕的牛头怪物。



→拥有利爪和火焰的巨龙俨然成为了战场的主宰，人们在它面前只能哀号和逃跑。

面对从空中轰然落地的巨龙，敌人的士兵严阵以待，但很显然在这个体积超出自己数倍的庞然大物面前显得十分恐慌。这是一场力量悬殊的较量，一边倒的杀戮。

→巨龙展开宽大的翅膀，从战场上空掠过。地面上的人类战士显得是如此的微不足道。而乘坐在飞龙背上的你，是否感到了一股无人可挡的豪情？

独特世界观 令你为之震撼



↑游戏的世界观设定非常独特，美工水平也令人赞叹，建筑物带有强烈的幻想风格。

←借助PS3主机的强大机能，《龙穴》的画面表现令人叹为观止，很好地烘托了气氛。

在这个奇幻瑰丽的

在《龙穴》中，飞龙的基本攻击方式之一就是吐出火球攻击远程目标。被锁定的目标周围会有一个白色的圆圈来表示，在一定的范围内也可以进行自动追踪。如果可以连续击毁多个目标的话就能形成Combo，使特殊能量槽增长。当特殊能量槽畜满之后，就可以发动“子弹时间”。此时时间流逝会减慢，但主角自己却可以保持正常的行动速度，利用这一点就能够迅速对敌人造成很大的伤害。当然，使用利爪和撞击进行近身搏斗也是飞龙大战中不可或缺的部分。游戏中的敌人根据体型分为大、中、小等几个类别，当你操纵飞龙撞向小型的敌人的时候可以直接将它击毁；而如果撞向大型的敌人则会进入肉搏画面，屏幕上会出现操作提示，需要使用PS3的六轴感应手柄作出对应的特殊动作。



←形状可怖的怪物，连飞龙在它面前似乎也显得渺小？



↑飞龙的战斗方式非常丰富，可以喷射火焰、用利爪撕扯以及用身体撞击。龙背上的骑士也将利用自己的作战技巧来打败敌人。

不仅仅是座骑 而是你的战友



→毫无疑问，人和龙的合作关系将会是游戏中的一个重点，飞龙绝对不是没有感情的杀戮机器。

←身着重甲的飞龙骑士，他的面具之下是否隐藏着不为人知的秘密？而那巨大的飞龙，在自己的主人背后也显得无比温顺。





↑骑士乘坐飞龙，穿越海峡对敌人的基地发动袭击。无论是龙还是战士身上的细节，或者海水反射的光芒，都给人非常真实的感觉。

两个好战的王国 灾祸已经无法避免

对手柄新功能的应用是当今游戏的话题之一，《龙穴》就对应PS3六轴手柄——实际上，想要操纵飞龙在空中作出各种动作，唯一的方法就是使用手柄的动作感应，而传统的左右摇杆只有调节视角的功能。艾格布雷切对这种新的操作方式与游戏的契合程度抱有很大的信心，不过在真正体验到游戏的正式版本之前，我们只能对其抱有审慎的乐观。

不可思议的战斗，充满魄力的对决 灼热无比的龙族气息，汹涌扑面而来！



←利用PS3六轴手柄的动作感应功能，飞龙可以在空中作出各种流畅的动作。不过这种新鲜的操作方式能否被玩家们接受呢？只能等到游戏上市之后再接受检验了。

不过，当飞龙降落到地面上的时候，摇杆又重新有了用武之地。制作者认为，在空战和地面战中采用两种不同的操作方式更加合理一些——确实，想象一下，当飞龙落地行走的时候，如果还采用摇晃手柄的方式来操纵它，实在有些滑稽。在地面战中飞龙也可以使用很多特殊的攻击方式，例如使用尾部拍打地面等等。你也可以操纵飞龙抓起地面上的物品，例如一匹战马，然后飞起来把它砸向敌群。

艾格布雷切表示，《龙穴》的最终版本将支持1080P、每秒30帧的显示画面，7.1声道的HDMI音响效果。总而言之，我们相信《龙穴》会给玩家们带来巨大的冲击！



→同屏显示的角色数量空前庞大，给人“无双”的感觉，只是更加壮丽。

是赢得荣誉 还是制造毁灭

→壮观的攻城战，激烈的战斗在天空中和地面上同时展开，你必须时刻把握战局形势。



千军万马 战火连天



空中的死斗 用利爪撕裂天幕

在天空中展开的决死一战，失败就意味着死亡，因此没有谁会有一丝一毫的松弛。全力以赴地作战吧！

传说的怪兽 超出人类想象

←飞龙落到地面的时候也会碰到势均力敌的敌人，此时就要用各种特别的攻击方式来应付。

骑在龙背上的战士盔甲反射出令人胆寒的光芒，龙和骑士如同一体，代表着力量、荣誉和胜利。哪一个热血男儿能够错过这样的游戏？



世界，谱写征服天空的英雄史诗

用自己的力量取得



↑我们的主人公正在与奇特的外星生物战斗，本图右上角的时间槽又代表什么意思呢？



回归原点的游戏类型 全新的操作方式

光荣的最新原创RPG《欧普奈》是由制作《勇者斗恶龙7》的著名制作组“ARTEPIAZZA”开发的本格派角色扮演游戏。担任本作角色设计的是人气极高的真岛真太郎氏，以及，一直参与《勇者斗恶龙》系列制作的杉村幸子氏和担任《最终幻想12》音效制作的崎元仁氏等等豪华的制作阵容结集在一起。

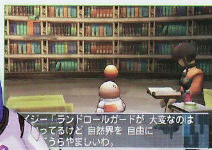
本作的主人公是在旅行中不甚遇到了意外事故，被迫来到了“兰多罗鲁”星开始崭新生活的“迪迪亚”星人“欧普奈”。玩家要操纵主人公“欧普奈”在“兰多罗鲁”星上从事工作，为了不断获得可以通往其他居住区的“通行证”而努力奋斗。

返回角色扮演原点，“体验生活型”的原创RPG《欧普奈》将登陆Wii平台。本作的开发理念就是让玩家体验到“不同于现实世界中的冒险乐趣”！这虽然是一款原创游戏，但开发阵容却十分强大。而且方式也异常轻松，所有操作都可以用Wii的体感控制器简单完成！□文/龙马





↑以一对十的悬殊战斗，主人公在体力所剩无几时，使出了敌全体范围的魔法攻击！但效果好像不是很理想。（汗）



↑图书馆的管理员表示出非常向往能像主人公一样，去外面的大自然中自由的冒险。

RPG专业制作组带来的风格轻快的游戏。

主角的初冒险 神奇的未来都市！

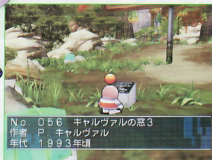
本作游戏中的主人公“欧普奈”的初期主要目的之一就是寻找由于事故而分别的弟弟“克普奈”和妹妹“普利奈”。最终和家人们一起返回故乡“迪迪亚”星。因此，“欧普奈”必须首先在“兰多罗鲁”这个陌生的星球上依靠自己的力量生活下来。在游戏初期要做的就是担任“城镇保镖”，去治退在城镇外筑巢的魔物们！在成功完成任务后，就能以“城镇保镖研究生”的名义来使用大都市“多基尼欧”的各种便利设施了。初期公布的城镇设施主要有：学校、咖啡馆、男子公寓、美术馆、图书馆等。如何灵活的利用这些城镇设施来达到使游戏能轻松进行的目的，是很值得玩家认真研究的！



玛米奈&达迪奈

主角的父母

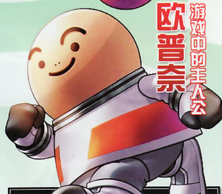
本作的主人公“欧普奈”兄弟的父母。“貌不惊人”的二位可是非常有名的宇宙勇士“星际保镖”！由于在一次宇宙旅行中不小心遇到了紧急事故，为了守护孩子们挺身而出，而后下落不明。



↑主人公在野外探险时发现了奇怪的装置，究竟是做什么用的呢？

Wii	本刊译名：欧普奈			
	光荣	7140日元	2007年夏预定	CERO 審査予定
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	容量未定

自由的孩子们的冒险故事!!



欧普奈 游戏中的主人公

本作游戏中的第一主人公“欧普奈”是非常著名的宇宙勇士“星际保镖”的长子。在游戏中使用头上的圆球状物体来进行攻击。“欧普奈”一家中除了在前文中已经介绍了的“达迪奈”和“玛米奈”之外，还有能与自然界的动、植物及精灵们交流的妹妹“普利奈”和总是替哥哥姐姐着想、性格沉着冷静、心地善良的弟弟“克普奈”。

大自然和高科技相互融合的未来世界

作为本作游戏舞台的“兰多罗鲁”星是一个有着丰富的自然资源的行星。另一方面，住在星球上的人们有着超越地球文明数倍的高度发达的科学技术，大家都住在好像SF中的未来都市一样的半球形城市中。野外美丽的大自然与城内发达的高科技完美地融合在了一起！



↑欧普奈一行乘坐的逃生仓坠落的图片，故事的序幕由此打开。







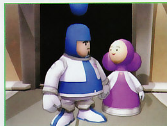


乐趣横生的野外探险！

↑在大自然中，主角要时刻提防怪物的袭击。

新生活你喜欢吗?“城镇保镖”篇

在本作中，玩家需要在“兰多罗鲁”星球上生活，由于主人公是著名的宇宙勇士的孩子，所以首先找到的工作自然就是继承父母职业的“城镇保镖”了！另外，制作组特意为玩家们准备了除了“去城镇外讨伐魔物”以外的许多内容新颖的任务。同时，本作也是以此为基础，通过不断地完成任务来推进游戏剧情的发展，最终使“欧普奈”一家成功返回故乡。



←主人公的父亲和母亲，长相平平却是非常有名的宇宙保镖！



←↑敌我双方的大乱战!由此图可以看出，玩家只能控制欧普奈一人，其他的同伴则作为NPC协助主人公战斗！



剑豪“格尔笛”

“兰多罗鲁”星的保镖队的总队长。在游戏中是主人公“欧普奈”的顶头上司。

主角同学“迪多”

与主角同是“兰多罗鲁”星的“保镖研究生”。能力超强的他，总是鄙视“欧普奈”。

可爱女孩“米拉”

米拉身为学生联合会的会长。活泼可爱的她很乐于助人，每次都热情地帮助主角。

序盘的故事简介

正沉浸在快乐的家族旅行中的“欧普奈”一家的宇宙船，不幸发生了事故。乘坐救生仓逃出来的主人公兄弟三人就这样漂流到了“兰多罗鲁”星后，又与弟弟和妹妹失散了。在新的星球上受到当地好心居民的热情帮助的“欧普奈”又开始了新的生活。在安定下来之后主人公便踏上了寻找自己亲人的旅程。

制作人杉山芳树MINI访谈

——请谈一下怎么想到制作本游戏的呢?

杉山■我从很久以前就一直想制作一款此类的RPG游戏了。只不过要开发RPG游戏需要很大的团队……就在这时，我见到了“ARTEPIAZZA”的人。那是在2005年的6月，真岛君和杉村君来会见我社的名誉会长——襟川……当时我也在场，我们一拍即合，于是就有了本作。

——提起光荣，大家都会想到“历史SLG系”和“无双系”，为什么会作RPG呢?

杉山■的确是这样，就连我自己都认为本作并不像是“光荣风格的游戏”！（笑）实际上，本来就不是由光荣来制作的。但是，也请大家不要忘记，光荣是一家全方位发展（游戏）的公司，从历史型SLG《三国志》系列成功转型的《真・三国无双》系列不就是最好的例子吗。

我相信本次的原创新作也许会成为第二个“无双”也说不定。（笑）总之，请各位玩家期待本作的优异表现吧。



→在野外探险时突然遭到了怪物的袭击！主人公立即采取了反击。





←↓一场BOSS战，貌似我方占有优势。图中右上角的时间槽已经所剩无几，赶快抓紧吧。



可爱的风格 个性十足的角色

MASS EFFECT

X360	本刊译名：质量效应			
	Bioware	价格未定	发售日未定	
角色扮演	DVD-ROM	美版	游戏人数未定	记忆容量未定



在这广袤无垠的星际之中 你随时都可能会迷失自我……

《质量效应》要延期发售？近来这条消息在国外的一些游戏论坛上引起了玩家们的高度关注。事情的来龙去脉是这样的：今年2月份，在澳大利亚版Xbox360官方网站的发售表上，《质量效应》被标为“5月18日上市”。虽然随后不久就被删除，但玩家们还是认为这个时间具有很高的可信度。因为每年夏季是游戏市场的淡季，而当年Bioware在Xbox平台上的大作《星球大战：旧共和国武士》（KOTOR）正是在这一空档中发售，避开了秋季的大作高峰期。尽管KOTOR本身的素质确实优秀，但它最后能够取得极佳的销售成绩，与其发售策略也有很大的关系。因此，人们有理由相信，Bioware会对《质量效应》重施故伎。但是，最新的传闻却表示，《质量效应》要到今年晚些时候才会与玩家们见面，而游戏网站Ebgames.com则将其标为“9月3日”。

不过，微软官方对此的表态是：“我们从来没有正式宣布过《质量效应》的发售时间，任何相关的消息都是谣传。”换句话说，发售时间根本就没有确定，“延期”也无从谈起。但不管怎么说，能够在发售之前就引起如此多的话题，足见《质量效应》的影响力之大。 □文/荇菜



↓《质量效应》中出现了很多外形奇异的种族，是敌是友尚不明确。

↓游戏中的星系无比庞大，其中包含了无数颗星球。玩家可以自由地在这些星球之间旅行。有些星球会与剧情主线有关，而有些星球则完全只是给你提供一个“观光”的机会。

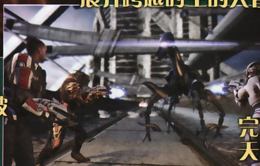


冲破物理原则的约束 展开跨越时空的大冒险



五万年的轮回 必将由你来打破

←每隔五万年，就会有一支机械军队来摧毁银河系的文明，而主角将努力阻止这一次的“轮回”。

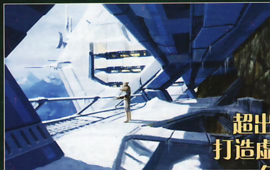


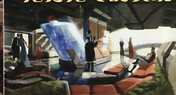
←尽管《质量效应》是一部原创题材的作品，但我们还是能够发现一些来自“星球大战”等作品的痕迹。

完美展现 天空的色彩

主角所乘坐的巨型宇宙飞船被命名为“诺曼底号”，它代表着人们向宇宙开拓的精神。从这些设定图中，我们可以看到一些诺曼底号内部的场景，以及在冒险途中这艘飞船将会到达的地方——你是否已经等不及要体验一下了？

神秘莫测之旅 无穷无尽的发现





超出“游戏”的范畴 打造虚拟社会体验 角色扮演类扛鼎之作



←整个飞船分为很多部分，既有充满了高科技意味的作战区，也有不亚于大都市的居民区，甚至还有气氛娴静的休闲区。

诺曼底号飞船 向宇宙进发的基地

在游戏的一开始主角就收到了来自某星球的求救报告，看起来它正遭到袭击。因此，主角带领一个三人小分队离开了诺曼底号，登上了那颗星球。



←从设定图中我们可以体会到游戏中的高科技背景，以及一种“虚拟社会”的感觉。

宗师级的Bioware

在PC游戏界，《博德之门》系列早已超越了“经典”的层次，被玩家们奉为“圣经”。而自从介入TV游戏领域之后，Bioware发售的几部作品也显得极为强势。《星球大战：旧共和国武士》将“星球大战”的故事背景和AD&D的系统规则融合到一起，被称为“最好的星战题材游戏”、“Xbox平台的最佳RPG游戏”，就连改由Obsidian开发的二代也从前作打下的框架基础中获益良多，同样取得了不俗的评价。之后，Bioware又推出了以中华武术为背景的原创作品《翡翠帝国》。尽管以国人的立场来看，游戏中的武术表现尚有一些瑕疵，但从RPG游戏的角度来讲，它无疑也是一部成功的作品。凭借这样的基础，《质量效应》受到玩家们的追捧也是意料之中的事情。不出意外的话，《质量效应》毕竟成为今年夏天Xbox360平台上热度最高的作品！



↑Xbox360平台上的《翡翠帝国》受到了国人的很大关注。

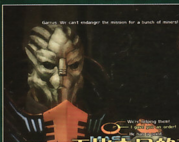
绝不放弃，绝不怜悯，绝不犹豫 用勇气和开拓精神扭转世界命运

在本作中，主角的性别、相貌、技能都可以由玩家自由设定，唯独名字“谢菲尔德”不能变更。究其原因，大概是因为游戏中包含了海量的语音对话，如果允许自由设定名字的话会给配音带来不小的麻烦吧！

作为一个开放式剧情的RPG游戏，《质量效应》中的对话系统无疑是重中之重。主角可以和游戏中几乎每一个NPC角色进行对话，不但能从中得到各种各样的信息，而且应答的方式也会对剧情走向产生影响。大部分的对话会提供多达六个的选项，这些选项通常并不是一句完整的台词，而只是一些简要的关键词。例如某人向你请求帮助的时候，你可以选择“慷慨”或者“冷酷”等等，而主角也会根据你的选择来做出相应的对答。你甚至可以在对方说话时把他打断，当然这同样会影响今后他对你的态度。

Bioware一向以剧本编撰功力见长，对于《质量效应》的故事精彩程度实在没什么好担心的。现在，我们要做的就是耐心等待游戏发售的那一天，跟谢菲尔德一起进入星际旅程吧！

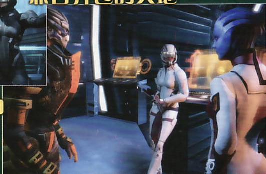
开放式的剧情 错综复杂的头绪



←从这几张图中，我们可以很明显地看到在对话中选择对答的过程，主角会根据你的选择而作出相应的回答以及举动。

无比奇异的种族 兼容并包的天地





←《质量效应》在画面素质上也堪称次世代的RPG，有着近乎CG水平的细节表现，令人不由自主地发出惊叹。

注入情感 创造生命力

→玩家与NPC角色之间的交流是RPG游戏的重要组成部分，在本作中对话显得尤为丰富。



维护和平的先驱 背景神秘的精英战士

为了扭转宇宙文明毁灭的命运，一个被叫做“鬼魂”的秘密组织建立了起来。组织的成员包括各种生命形式，但此前还从来没有一个人类可以加入这个组织。而你所扮演的谢菲尔德，就是有机会成为“鬼魂”一员的第一人，你是否能顺利完成任务呢？

点评人 岚枫





THE KING OF FIGHTERS NESTS

ザ・キング・オブ・ファイターズ ーネスツ編ー

就在人们已经逐渐对KOF这个曾经的名系列开始淡漠时，SNK的全新系列合集再次在PS2平台上推出。三款老游戏仅仅在DC平台重制版的基础上只是进行了简单的合集制作，厂商的态度让人心寒。不过如果是SNK厂商的死忠，又对KOF系列有深厚感情的话，买来收藏也是个不错的选择。

PS2	本刊译名：格斗之王 NESTS篇			CERO B
	SNKPlaymore	5040日元	2007.4.19	
FTG	DVD-ROM	日版	1-2人	180KB

业界早已没有那个创造辉煌的SNK 众玩家的心中你已死去多年……

无论国内的街机产业有多么的萎靡，但必须得承认“SNK”与“KOF”依然可以被称为国内街机游戏的代名词，当年那个近乎席卷全国所有大大小小街机厅的阵势至今依然历历在目。KOF在国内的盛行应该是从《KOF95》开始的，而到了《KOF97》时则到达了颠峰时期。即使是现在走访全国各大城市稍具规模的街机厅，其中依然可以找到整排的《KOF97》的对战机台和周围熙攘围观的人群。除了KOF系列这个SNK公司的“镇社之宝”外，像《饿狼传说》、《龙虎之拳》以及至今人气不减的《合金弹头》系列，都拜MVS的盗版机板所赐，在国内街机大繁荣的时代征服了无数青少年的心。如果当年这些盗版机板中有十分之一是购买的SNK自社的正版机板的话，2000时SNK也不会背负上380亿元的巨额负债，而现在我们也玩不到这些代表着SNK曾经辉煌的超级冷饭作品了。

在本作中收录的三款作品中，就笔者认为也只有《KOF99》比较值得一玩，这款作品在整个KOF系列中所处的地位也是比较特殊。当初，也正是《KOF99》中的系列发生了重大改变，而导致了KOF新作在99年的街机市场上呈现出明显的颓势。援助系统的加入应该算是当年SNK一个相当大胆的系统改良，为了避免平衡性受到影响，实际上在《KOF99》中援助的作用没有起到至关重要的作用。这点与《KOF2000》中本末倒置、喧宾夺主的现象完全不同。从这个角度来说《KOF99》中的援助系统是完全可以接受的。另一方面，在整个KOF系列唯一出现过一作的“紧急回避”系统成为了当年所有批评《KOF99》的最重要的因素。这也致使在后面的系列作品中SNK在“闪避”系统上没有再做过任何的调整和改良。笔者个人认为，这绝不是一件好事。虽然《KOF99》的“紧急回避”初上手时有些难以适应，但是就战术的丰富性而言却较其它作品有了显著的提高。“前紧急回避”中加入的闪避攻击以及“后紧急回避”中途可以通过必杀技进行抵消，使许多角色都出现了全新的打法。而且，这样的打法并没有降低游戏的平衡性，反倒是使KOF系列增加了许多新的内容。从革新的角度来说，这对整个系列来说绝对是件好事，当年SNK如果照着这个思路来制作KOF系列的话，也许现在未必会落得如此的境地。



再回到这款游戏本身。往多了说，在《KOF NESTS篇》中一共有六款作品。其中包括《KOF99》《KOF2000》《KOF2001》三款分别的新旧版本作品。而所谓的新版本，其中也只有《KOF99 Evo》稍有诚意。厂商将街机版原作的背景完全3D化，并加入了几个原创的战斗场景。初看游戏的背景画面与街机版相同，但是随着战斗的进行、角度的改变也会使背景发生变化。这样的设计即使是在本作中原创出现估计也未必会让多少玩家感冒，更何况早在当年《KOF99》的DC版中就早已应用了。笔者抱着试一试的念头又试了下重制版本的《KOF2000》和《KOF2001》，结果大失所望……游戏除了在BGM方面较街机版有些强化外，其它方面完全一致。也就是说这依然是当年DC上的两款作品。与其说这是SNKPlaymore在PS2上推出的一款纪念性质的《KOF》合集作品，倒不如称其为DC版三款老游戏的完全复刻。曾经在DC平台上制作的《KOF98》和《KOF99》相信还有许多玩家对其印象深刻，完全原创的动画和3D重制的背景使人们多少还能感受到厂商的诚意。而这款《KOF NESTS篇》呢……现在较当年DC版的两款作品发售已经又过了5、6年，平台也已经变成了机能更加强大的PS2平台。可是厂商却已经懒惰到只是将原来的作品没做任何的修改重新再搬出来制作一个所谓的合集。甚至连游戏中的菜单选择等方面都没有一丁点的变化。这样的态度又该让我们说些什么好呢？我实在找不出除了“骗钱”两个字外可以形容厂商这样的行为的词语。如今SNKPlaymore的堕落程度甚至已经让笔者这样玩着SNK的游戏长大，对其制作的绝大部分游戏都抱有着深厚感情的玩家感到心寒。当笔者将游戏光盘放入PS2主机，眼前浮现出再熟悉不过的游戏画面，耳边环绕着听过无数遍、甚至有些条件反射的BGM时，突然有一种强烈的厌恶感涌上心头。为什么？为什么一个曾经称居日本街机游戏投币率前五的系列，为什么一个红遍东亚三国的2D格斗名作，如今却要落到如此颓废的境地。就在这时，电视画面中的八神摆着现在看来酷得有些傻的动作对着躺在地上的对手说了句：“**そのまま死ね！**”我觉得这句话很适合现在的SNKPlaymore……你们觉得呢……对了，同事总在跟我念叨说，“以后不要再叫SNK了，现在那是Playmore！”对，SNK早已经死了，对于“死去的人”，我们能做的也就只剩下怀念了吧……

C



【点评人/北斗】KOF，这是一个曾经令无数中国格斗游戏爱好者为之疯狂的名词，然而，当时过境迁、物非人是之后，这个名词还能带给你多少感动？所谓的“NETS篇”说白了就是一个纯冷饭作品，只不过为了面子上别太难看，而加入了所谓的“重制版”等东东。只不过不管厂商再怎么费力去掩盖，也无法改变“骗钱”的本质。对于曾经的经典，你重新拿出来一次可以说是怀旧，但当你一而再再而三地这么做时，就只能用“骗钱”来形容了。更何况，SNK早已不在，如今剩下的只不过是一家叫Playmore的厂商。我对你，已经不再有爱……

C



【点评人/龙马】本来想到是冷饭合集，但是还是忍不住去玩了一玩。游戏分为二种模式，一种是复刻DC的三款作品，另外一个则是街机原版。让人遗憾的是此作除了两种游戏模式之外，竟然没有收录音乐鉴赏与原画设定，实在是不知道SNK是如何想的。游戏读盘速度不错，原创模式中设定按键也很方便，但是在街机原版中不能够随时随地地调整按键实在是很不方便。对于SNK这种一而在再而三地进行冷饭复刻这种态度已经不能再容忍了。真希望能够再次看到SNK全新的原创格斗作品，这部作品大家可以忽略，还是慢慢地等待《KOF98终极战斗》吧。

C



【点评人/猴子】作为SNK游戏的PS2移植版，《KOF NESTS篇》是继《KOF大蛇篇》之后一部补完式的作品。喜欢KOF99-01的玩家与喜欢95-97的老玩家们对这个游戏系列有着不同的认识，因为大蛇篇和NESTS篇在系统上差别比较大，99-01的“援护攻击”系统使玩家们可以自由地选择援助的角色，而且具有更多的策略性。99是许多玩家喜欢的作品，也是这三部作品里以前唯一没有移植给PS2的。这次的KOF可以选择原版和优化版，优化版的背景画面在当年就给不少玩家带来感动，这次自然更不在话下。在PS2末期有这样一部作品登场，对于怀旧玩家是一个福音。

A

游戏中的混音BGM还是很值得一听的，这也算是游戏中唯一的亮点了吧。



点评人 雪飞



GRiMGRiMOiRE グリムグリモア

日本一的作品一直都是很有性格的作品，每部作品都有自己独特的游戏系统，从游戏中玩家便可以感受到日本一的制作精神。前不久发售的灵魂摇篮将类似超级机器人大战的小队作战系统引入游戏，可进行正反两条路线的游戏。本作则再次拓宽了游戏的思路，将即时战略游戏带到PS2主机上。

PS2	游戏原名：格林魔书			CERO A
	日本一	7140日元	2007年4月12日	
即时战略	媒体	日版	1人	170KB

绚丽奇幻的魔法世界 诡异离奇的百年古塔

这次登场的本款游戏在游戏情报公布前，不少玩家都认为日本一会继续保持传统制作一部战棋游戏，甚至会从游戏名称《格林魔书》联想到与魔界战记有些关联，但游戏情报公布后，则让玩家大吃一惊，本作竟然是一款独立的即时战略游戏。PS2主机虽然机能强大，但使用手柄操作的即时战略游戏却多以失败告终；前不久在NDS主机发售的《圣剑传说・玛娜英雄》依靠触摸屏的独特优势，但在战斗时还会让玩家感觉颇为不便，对本作更产生了强烈质疑。直到游戏发售后，玩家亲手接触到本作后，才彻底打消了玩家的疑惑。本款作品的操作虽然存在一定问题，但并没有重大缺陷，喜欢即时战略游戏的玩家一样会被游戏吸引，并且再次证明了利用PS2手柄一样可以玩即时战略游戏。即时战略游戏讲究的多种建筑、兵种相克、建筑物升级等在本作中都得到了完美体现，游戏的各种设计都非常贴心。

在游戏中玩家可以自行选择战斗难度，对自己战略战术极有信心的玩家可以直接选择艰难，而刚刚入门的玩家则可以选择简单，在艰难和简单的两种难度间还有普通难度面向水平一般的玩家。而这三种难度间的差别明显，各种难度下敌人的强度、出现数量、出现种类都不相同，可以让玩家感受到挑战成功的喜悦。

既然是即时战略游戏，那一定就有编队战斗，本作也不例外。玩家只需要点中一名战斗单位，然后再按一下十字键的上，便可以将周围全部同种类战斗单位编为一队集团行进。玩家可以在较短的时间内，编成自己的队伍应对敌人的攻击。可惜美中不足的是编队时只能编入同种战斗单位，想要在队伍中加入其他战斗单位时，玩家必须再次编成，并指定同一攻击目标。在进行防守战役时，玩家可以相对轻松地将不同兵种指定同一地点即可，但是在进攻战时，玩家则要不停地重复编成队伍指定攻击目标的动作，不能轻易地将不同兵种编成到同一部队中。这样一来，在艰难的游戏难度下，玩家很难迅速地应对敌人的攻击，只能暂时派遣单一兵种战斗，随后再补充其他种类士兵，结果很容易在兵种相克的规则下，白白损失大量士兵。本作的建设种类丰富，并且对应不同的精灵元素有不同的基地，每类不同的精灵都有自己的特性，玩家在战斗中必须牢牢掌握住各大类精灵的特性，才能在艰难的战斗中取得胜利。在战斗中玩家不但要手快，还必须反应快，在最短的时间内派遣合适的兵种应对敌人的攻击，但是多种建设和多种兵种在手柄的控制下，让玩家的指令输入速度大打折扣，使玩家不能在最短的时间内下达命令。

也许是为了让玩家的操作相对简便，在游戏中的战斗基本都是在塔中，这样的设定大大方便了玩家的战斗，玩家并不需要让士兵们拔山涉水穿越丛林，便可以跟敌人一决胜负。虽然战斗地图较小，但因为丰富的建筑和特色的士兵使战斗一样充满变化性和战略性。

本作的士兵们攻击意识强烈，在锁敌范围内发现敌人后便会主动出击，虽然可以使玩家不必担心自己的士兵们无作为，但是却在操作上带来了一定的不便利。因为有时士兵们会对敌人紧追不舍，一直追到敌人的大本营内，玩家稍不注意，便会白白损失不少珍贵的战力。

本作的音乐和人设都值得称赞，尤其是特色的人设，更是让玩家眼前一亮。在中世纪的古塔中，飘扬着低沉的音乐，再加上人物对话全语音，迅速将玩家吸引到这个奇幻的世界中。另外游戏中的小恶魔也与众不同，不但外表与常人无异，打破了恶魔头上有角身上有翅膀的传统，竟然还成为了老师，专门负责传授女主角暗属性魔法。游戏的剧情推进很有特色，玩家只按顺序点开书架上的书，便可以进入下一章节，充分表现出厂商的制作诚意，连这些小地方都精雕细琢。精灵术、炼金术、黑魔术、交灵术这四种类型魔法间相生相克，玩家在战斗中必须熟练掌握四种魔法间的关系，配合上各种士兵的特性才能取得战斗的胜利，因此在战斗中玩家必须在短时间内深思熟虑认真思考。



↑少女虽然是初次进入古塔，但很快便适应了新生活。

总体来说，本款作品是一款个性十足的作品，是一款很有创意的作品，绝对不是一款随波逐流蒙事赚钱的作品。本作除了在操作方面稍有不足，其他方面都相当优秀，在细节上都认真制作的作品，游戏的细微之处都能让玩家感受到厂商的诚意。由于游戏上手较难，不少玩家会过早地放弃；不过一旦坚持过了“关键期”，则会被这款作品深深吸引，会一口气将游戏打穿，更是喜欢玩即时战略游戏的玩家不能错过这款作品。

B



【点评人/风林】这是一款非常古怪的游戏，也是一款非常有个性的作品，即时战略的游戏类型在PS2主机手柄操作就比较古怪，再加上游戏的舞台都在塔中，连战斗都是在塔中。游戏中的魔法分为四类，战斗兵种也分为四类，玩家在战斗中必须仔细思考正确判断才能取得战斗的胜利。游戏的人设保持该厂商作品的传统，依然引人眼球。战斗的操作虽然不算完美，倒也像模像样，将即时战略的魅力完全表现出来。战斗难度设定贴心，分为三种并且可以在每场战斗开始前自行选择，可以让玩家随时调整，建议本不喜欢战略游戏的玩家也尝试一下。

B



【点评人/小沛】在家用机上玩即时战略是我一向不怎么看好的游戏方式，尽管魔王在玩过一段时间后觉得可以接受，但那是因为他事先经过了《圣剑传说 玛娜英雄》的“洗礼”，反正不管游戏内容如何，操作上扣分是一定的了。既然操作有问题，那么游戏的内容也必然受影响。首先，地形不会太复杂，否则玩家根本忙不过来。其次，己方的士兵太有“主见”了，看到敌人都不用你指挥，自己就过去打。可这样一来玩家自己的战略性就被埋没了。最后就是为了在战斗中相对流畅，战斗之前的队伍编成比较麻烦，“即时”二字体现得不够。

C



【点评人/唯夜】嗯……勉强要做成即时战略的话，本作素质也算中规中矩了。只要资源够，四个派系（种族）同时都可以生产建造，这对于即时战略来说颇为另类，制作者利用这一手段在一定程度上回避了复杂的种族间平衡性设置问题。话说回来，每个种族内的兵种并不多，游戏的本意也就是希望玩家同时综合利用四个派系。在点选到作战单位时，游戏进程便会暂停，这也完全跟“即时”二字没有关系了。因受限于操作方式，干脆做成战棋游戏也许会更不错。游戏的画风和人设是个亮点，很有魔法学院的味道，只可惜战斗场景单调了一些。

B

在战斗中玩家千万不要单一兵种集团推进，而是要多种士兵配合，让那些精灵系的射手躲避在亡灵骑士们身后发动攻击。

点评人 猴子





FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

《最终幻想12》的后续作品在NDS上推出，这个消息刚公布的时候使不少FF玩家惊讶。随着游戏的发售，曾经为FF12或惊喜或忧愁的玩家们看到了另外一个不同的作品。

NDS	游戏原名：最终幻想12 亡灵之翼			CERO A
	Square Enix	5040日元	2007.4.26	
角色扮演	卡带	日版	1人	1024Mb

一年之后转换战场再现名作经典 少年英雄自由飞翔伸展亡灵之翼

一直以来，《最终幻想》系列的正统作品都是在家用电视主机上推出的，掌机上的FF一般都是移植或者复刻类型的作品。但是FF12的续作《亡灵之翼》，在地位上可以与FFX-2相比，但是发表的时候却公布推出主机的平台是NDS。这两年来NDS主机在游戏市场所占份额较大的客观原因是这一作出在这台主机上面的最重要理由。毕竟一部游戏必须在更多的玩家群里才能获得更好的商业价值。Square Enix也是在正视了这一点的情况下才决定将FF12的续作制作在NDS上的。但是，如果认为这部作品纯粹是追求商业利润的跟风作的话，那就不对了。因为这个FF12的制作态度和质量并不比PS2版的要差。

一部名作要做出水准，必须从2个方面着手：或者在游戏的画面和音乐方面做出提升，或者在游戏方式和内涵方面作文章。在掌机游戏成为主流的今天，只追求游戏画面是不现实的。所以本作从游戏系统方面做出了最大的变革——这个变革甚至让人们觉得，这样的FF正统续作以前还没有过。游戏的操作使用了与《玛娜英雄》相似的即时战略操作，玩家需要用触笔控制角色们在画面中移动并消灭敌人。而且本作中战斗的主体是召唤兽，主角的大部分时间在队伍里起到的是辅助的作用。而敌人的阵容主要也是召唤兽，所以游戏的战斗过程看上去更像是一个战略游戏，玩家们需要不停地从召唤点召唤出更多的幻兽，和敌人进行面对面的较量。主角和召唤兽都分为近接、间接和飞行三个不同的种类，它们之间属性相克的规律简单到不能再简单，加上选定战斗单位往上冲的操作方式，即使是对于即时战略系统不熟悉的玩家也可以比较轻松地上手。游戏取消了MP的概念，主角可以无限地使用各种属性的魔法，但是使用魔法需要一定的发动时间，这也比较符合即时战略游戏的特性。到了游戏的中后期，游戏的战略性明显升高，玩家必须针对敌人的不同属性对自己的战斗单位进行适当的调整，并且在战斗的过程中尽量让主角发挥辅助攻击的作用。由于召唤兽设置的多样性，即使是同一场战斗也可以有多种不同的玩法，所以游戏本身的重复性是比以前的FF要高的（但是比FFT要低）。喜欢以前FF12的玩家会关注它的剧情，喜欢战略游戏的玩家可以把游戏重点放在系统方面，Square Enix在兼顾两者的方面做得很周到。

游戏的系统发生了变革，但是吸引玩家的要素还是众多的。前作里的License盘系统得到了继承，但是针对NDS的特征进行了简化。不过License不再依靠LP进行补充了（在战斗中取得不到LP），而是用战场上获得的圣石来填补。游戏中盘导入的合成系统让玩家们能够自己合成武器装备，装备的附加值由原材料的质量决定。这就需要玩家们在游戏的时候尽可能多地取得地图上的道具和资源，以及在适当的地方战斗以获得圣石。这样的设置显然是更具有战略游戏意义的，有的时候为了得到更多更好的材料就必须到一些地方反复战斗。另外游戏的分支任务依然不少，除了主线剧情之外，在各关之间还有很多任务需要玩家去完成，有很多合成的原材料和召唤兽以及主角的高级特技都是在这样的战斗中获得的。游戏的完成度和License、分支任务以及合成图鉴都有关系，尤其是在游戏通关之后，只有完成上述三个收集，才能看到CG的结尾剧情，所以想第一次通关的时候就看到结局动画的玩家就必须保证三个完成度都达到100%。不过这样一来必然会导致敌人的能力随着玩家等级的上升而上升，所以需要练级的地方还是很多的。尤其是最终BOSS，在三个收集全满的时候会变成Lv99，所以真想看到完美的结局画面的玩家面临的挑战也是超过一般的。

游戏的音乐基本上使用了PS2版的原声。虽然许多人认为DS的声音不能和PS2这样的家用光盘主机相比，但是游戏里的音乐质量确实和PS2版差别不大。当然了，这和游戏本身的容量也有关系。以前玩过FF12的玩家们在听到这些熟悉的音乐的时候会感觉很亲切的。这也说明DS的音乐表现水平是和厂家投入的精力有着密切关系的。游戏中的CG照例是使用了ACTIMAGE的压缩方式，用两个屏幕表现了游戏过场中的景象，Square Enix在这方面的工夫的确下得不少。

游戏的剧情虽然继承了FF12的结局，但是并没有那种松野式的沉闷和复杂。整个一个主线剧情很简单，说的就是一群有梦想的少年在奇妙的冒险过程中寻找人生意义的过程。大部分故事都发生在未知的空中大陆上，瓦恩与潘奈罗的主人公地位这回是尘埃落定了（笑）。虽然号称自己才是主人公的巴尔弗雷亚等人仍然有抢戏的时候，不过大部分的时间还是给了这群以成为最强空贼为目标的充满梦想的年轻人们。

A



【点评人/荇菜】FF12的PS2版本身素质还是可以的，在战斗系统等方面的创新在不同的玩家口中也是众说纷纭。这次NDS版的推出又给玩家们带来了不少的新鲜成分。首先游戏的系统操作变化很大，舍弃了不少复杂的内容，改成即时战略的战斗方式使玩家们在大关的过程中需要动脑子的地方增加了，对于兵种的编成与操作显得十分重要。游戏中后期的战斗难度比较大，需要玩家磨练自己的等级，在其他地方多打几仗之后才有比较大的把握取得胜利。一些喜欢追求玩法的玩家可以在战场上灵活使用不同的策略。挑战高难度的玩法也是游戏的乐趣之一。

B



【点评人/北斗】这个FF12的续作出在NDS上，对于掌机玩家来说真是一个福音。而战斗由半即时的回合制变成即时战略，一方面是吸收了《圣剑传说 玛娜英雄》的成功经验，另外一方面也是对于FF这个游戏的一种创新式的变革。可能有的玩家还是玩不大习惯，但是这个游戏玩起来确实是别开生面。游戏的剧情是FF12的继续，但是与之前的风格也有了比较大的变化。其实NDS的角色扮演游戏本来就应该简单明快一些。少年们在广阔的天空中展开寻找梦想的旅程，这本来也是FF一贯遵循的原则。喜欢这个系列的玩家们都可以好好玩一玩。

A



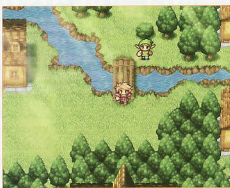
【点评人/雪飞】本款作品虽然是掌机上的作品，但是制作却毫不马虎，无论是游戏的音乐、画面还是操作，都会让玩家觉得满意。游戏的战斗与即时战略极为相似。由于主人公可以在自由战斗中提升等级，完成各种支线任务也可以间接地提高主人公的能力。游戏中的召唤兽多种多样，但实际在战斗中可以依靠的还是那么几种。虽然在游戏中存在着兵种相克和属性相克，但玩家只要混合兵种集中兵力共同前进，战斗就基本上没有什么难度。虽然战斗就是即时战略，但厂商一直坚称这款作品是角色扮演游戏。实际上，这个游戏就可以作为战略游戏玩。

B

这个游戏严格地说是一个即时战略作品。喜欢这个类型的玩家可以好好玩一玩。

点评人 猴子





FINAL FANTASY

今年是《最终幻想》20周年，作为纪念活动之一，《最终幻想》初代自然首当其冲。经过20年的变迁，FF1在PSP上迎来了它的最终（？）形态。真是一件令人激动的事情啊。

PSP	游戏原名：最终幻想			CERO A
	Square Enix	3990日元	2007.4.19	
角色扮演	UMD-ROM	日版	1人	672KB

二十年沧海桑田风采依旧 方寸间遍集大成最终幻想

《最终幻想》这个游戏的名称，一开始是由FF之父坂口博信决定的。距离现在20年之前的1987年，当时的Square出道之后只做了一两部小品级的游戏，在以FC为主的世界里基本上混不到什么地位。在那个时候，以KONAMI和CAPCOM为代表公司生产的动作、射击游戏正是FC游戏的主流，RPG方面只有任天堂本社的《赛尔达传说》和Enix的《勇者斗恶龙》比较成功，其他的跟风作品在后来基本上没有什么太出名的。Square在游戏策划进入生死关头的时候，坂口给自己来了一记当头棒喝：如果这个游戏再做不出个样子来，那么干脆就永远不做游戏。这是最后一搏，游戏的名字就叫《最终幻想》。没想到，这样悲壮的破釜沉舟之举，换来的是一个20年来长盛不衰的系列，并且在后来成为与《勇者斗恶龙》并驾齐驱的RPG王牌大作，更在世界范围内受到了玩家们的喜爱。这些，都是后来的事情了。

我们现在还是要回到1987年，那个许多玩家们主要还在玩“采蘑菇”等动作游戏的时代。《最终幻想》作为一部角色扮演游戏，继承了之前一些RPG的特点，如回合制战斗，随机步数遇敌，走迷宫打怪，练级提升自己能力等等。但是，在游戏的外在与内涵方面，FF与其他当时的RPG相比，有了比较大的差别。应该说，自从1986年《勇者斗恶龙》发售以来，当时许多厂家看到Enix赚足了银子，也纷纷仿效想来个混水摸鱼，但是最后大部分厂商的举动因销量不佳而宣告失败。这其中的一个重要原因，就是这些生产游戏的厂商们忘记了RPG游戏最重要的部分——剧本的编写。试问在当时的日本，有多少作家能够根据游戏厂商的要求，写出一个适合游戏的剧本来。坂口博信在这方面有不输给堀井雄二的才能，但是当时Square最大的困难是技术支持不足。不过幸亏坂口找到了一位游戏编程方面的高手——美籍伊朗人纳西尔·吉贝利（Nasir Gebelli），并且用真诚的态度把他“说得”到日本，为Square开发游戏程序。这个年轻人在编写程序优化游戏图像方面的能力使整个游戏界震惊，而他在Square打出名堂的第一部正式作品正是初代的《最终幻想》。

《最终幻想》能够与《勇者斗恶龙》分庭抗礼，最重要的是拥有自己的游戏风格。而画面则是这个系列与DQ最大的区别。《勇者斗恶龙》虽然被誉为日式RPG的始祖之作，但是游戏画面依然与西式RPG有相似的地方。简单、以文字说明一切是它的特征。而FF则在游戏画面方面追求尽善尽美，主角与敌人左右对峙的战斗方式也比较新鲜。从这一作开始，水晶、飞空艇等最终幻想的要素都是从这一代开始就出现的（陆行鸟和召唤兽则出现在2代和3代）。游戏最便利的就是存档，只要在大地图上走到哪里都可以存，不用像DQ那样需要找国王或者教会才能存档。这在一定程度上缩短了玩家们冒险的时间，也是游戏人性化的体现。不过一旦我方全灭的话就Game Over，一切新取得的等级装备全部浮云，只能重新读档的设定也是从这代开始的……

FF1在当时推出之后，立即受到玩家们的欢迎，并且树立起一个新的角色扮演游戏品牌。到FF2发售的时候，人们对于这个游戏系列的关注程度已经和DQ不相上下了。之后的Square凭借着FF的名声一直走在业界前端，20年来，《最终幻想》始终是该社的一块金字招牌。随着时代变迁，最初的几部FF一直没有被玩家们遗忘。从WSC到PS再到GBA，每次Square Enix准备复刻这几代作品的时候，就会先考虑到初代。虽然相比其他各代FF，它只是一个开始，但是它的历史意义不容忽略。

这次PSP版的《最终幻想》继承了WSC、PS和GBA版沿用的画面和音乐。游戏使用了PSP的16：9屏幕和高分辨率，从人物到游戏背景再到战斗画面都精彩非常。毕竟PSP的机能摆在这里，要做一个掌机上究级的2D FF画面也不是什么难事。游戏音乐得到强化，基本上和PS版一样，远超WSC和GBA的水平，这也在情理之中。和GBA版一样，游戏收录了怪物图鉴



和音乐欣赏也是以前都有的。游戏的难度依旧高得很，走两步就会踩到地雷，稍微厉害点的敌人就可以将我方秒杀，很多地方都是靠练级+运气过去的。不过因为遇敌几率高，所以升级也快。相比之下倒没那么难了。只要是有RPG基本常识的人，都可以一直玩到尾。和以前的单语言版本不一样，PSP版的FF1一上来就可以选择假名、汉字和英文3个版本，制作者对于不认识汉字的玩家（或者喜欢FC纯假名怀旧风格的玩家）、习惯5代以后汉字显示的玩家以及不懂日文但是认识英文的玩家来说都是一个福音。尤其是国内懂英文的玩家不必再受蚯蚓文字的苦恼，确实是一件好事。

这部《最终幻想》是今年FF20周年纪念活动的一个开头，到6月7日，《最终幻想2》的PSP版也将与玩家们见面。有了1代成功的复刻经验，今后的FF将在PSP上推出更多作品。

A



【点评人/北斗】这部回归FF原点的游戏是具有纪念意义的一代作品。对于老玩家来说，它的意义远比新玩家来说显得重要。以前GBA版的Final Fantasy Ⅰ & Ⅱ 的美版有个副标题叫“Dawn of Souls”，灵魂的黎明，意思大概就是指FF系列最初的面貌。现在的PSP版FF已经华丽到这样的地步，对于20年来钟情于这个系列的玩家们来说，应该是件很知足的事情了。游戏最体贴的地方就是可以在战斗中随时随地存档了，虽然踩地雷的概率很高，但是就算在迷宫里面也不必担心全军覆没重新提档的危险。只要坚持随时存档，最后都是可以打通的。

A



【点评人/荇菜】这个FF就是给怀旧玩家预备的。因为复刻的次数太多，所以在一些玩家心里，这部作品逃不掉捞钱的嫌疑。但是实际上游戏制作的成本也是不小的，所有画面都是重新制作的，精细程度远非WSC、GBA版可比，游戏的过场动画也是PS上的CG转成16：9的版本。从总体意义上说，游戏的综合素质是不错的，以后再出几部这样的游戏应该问题不大。不过说实话游戏里比较烦的还是遇敌的几率太高了，有的时候明明HP MP和恢复道具都所剩无几的，队伍处于危机一发的时刻，却还得走两步踩上个地雷，显得比较不体贴。

B



【点评人/雪飞】《最终幻想》已经制作了20年，在这20年里，这个系列已经有了翻天覆地的变化。所以在重新制作PSP版的时候，这个FF1和FC版相比也是恍如隔世的感觉。原先简单的画面变得华丽，NSF格式的音乐变成动听的音轨，显得这个游戏变得比以前出过的版本更加华丽。这些都是适应PSP做出的优化。但是这个系列依旧保持着和今天3D的FF完全不一样的风格。应该说，经过那么多次复刻移植之后，现在能够把这个游戏再通一遍的玩家应该不是很多了。但是如果是这些年来一直深爱着这个系列的玩家，那么就应该好好地再玩一遍。

B

6月7日《最终幻想2》即将在PSP上登场，请喜欢的玩家们继续关注！

平面VS立体

纸片系列的全新3D化呈现 任氏创意激发老牌游戏活力



Wii	本刊译名：超级纸片马里奥		
动作角色扮演	NINTENDO	49.99美元	2007.4.9
	DVD-ROM	美版	1人	–



四位能力各异的主角

在本作中，玩家可以操纵4名角色。这四个人可都是大家非常熟悉的面孔，他们在初代的《超级马里奥兄弟》中都是人气非常高的角色。他们在游戏中的实际应用差别很小，都可以通过踩踏敌人来消灭他们，并且也都可以使用游戏中出现的任意一个精灵。不过他们每一个人也都有着自己的特色，这都是很容易发现的，有的人还不止一个特色呢。下面我们就来看看他们之间的不同吧。



马里奥 Mario

只有马里奥可以看到翻转之后的3D世界。他是第一个能够让玩家操纵的角色，而且是玩家在整个游戏过程中利用率最高的人。尽管在其他方面，马里奥的能力比较中庸，没有特殊的攻击本领和特殊的动作指令。但他可以按A键自由进出3D和2D世界，这是本作最为重要的一点，也是本作的精华所在。因为只有切换这两个世界，你才可以发现隐藏要素、打败隐藏的敌人，甚至也是令游戏继续前进的必要手段。



碧奇公主 Peach

碧奇公主是玩家在游戏进行到第一章第4小节之后才能使用的人物。她有两个特殊的能力，一个是按住十字键的下方，令自己隐蔽在阳伞下面，躲过敌人的攻击。另一个就是在跳跃时按住2键在空中滑翔。滑翔这个技能是她最常用到的，因为游戏中会有很多充满沟壑的地方，别人的跳跃是不可能越过这些陷阱的，于是在这些地方我们就要求助于碧奇公主了。而她的缺点就是小跳不太好用，完成一些细致的动作不能靠她。



库巴 Bowser

库巴的火焰喷射在对付很多敌人时非常有效。它的出现是在碧奇完成自己的章节之后。库巴是一个非常特殊的角色，它的行动比其他人要慢，而且体型也要大很多。它的攻击能力非常强，当有大量敌人冲到它面前时，用火焰喷射可以轻松地把这些家伙变成烤面包片！库巴当然也有自己的缺点，首先就是它的攻击方式，喷火无法烧到站在高处或低处的敌人。而且它的行动太缓慢，遇到突发事件很难躲避。



路易 Luigi

还能使用路易？当然了，如果你的游戏进程不够长的话是见不到他的，路易的出现已经几乎到了游戏的末期。他最有特色的能力就是跳跃，比任何人都高。而且如果你在跳跃之前先按住十字键的下方，则可以使出超级跳跃。利用这个能力，你可以到达很多隐藏的地点，这些地点都是用其他三人根本无法到达的。除了这一点，路易也就没什么特别的地方了。感觉他就是为了隐藏要素而设计的角色。



翻转你眼前的世界

本作属于动作角色扮演，但动作方面明显要偏重很多。其操作非常简单，只需要横握遥控器手柄，并仅仅会用到十字键和A、1、2这三个功能按键。在去往每一关之前，玩家会从自己的根据地出发，这里分为很多层，有很多商店，大家可以在出发前购买道具或者是进行道具的配合。每得到一颗“纯净之心”便可以开启下一个关卡。

在游戏的主要场景中，按A键是可以在3D和2D世界之间转换的，包括在根据地也是一样。其功用就是发现隐藏的物品和找到隐藏的道路，有时候也是越过障碍的必然手段。这样的游戏方式非常新颖，并使游戏场景变得非常复杂。本作中的隐藏要素非常多，也正是依赖了这个转换世界系统，因而探索隐藏要素的过程乐趣横生。



↑这些敌人看起来几乎是不可能战胜的，但如果你翻转一下的话，它们就如同纸片一样了。

巧思创意堪与次世代大作分庭抗礼 老牌名作依靠博大内涵焕发新活力

就在大家认为故事老套的“超级马里奥”系列已经乏善可陈的时候，《超级纸片马里奥》以其独到的游戏方式为该系列注入了全新的活力。以往的“纸片”系列都是以角色扮演为主，而本次大幅增强的动作性打破了原来的传统，利用异样的3D世界，将一种前所未有的感觉带给大家。简单的操作搭配上丰富的精灵要素，另外还有大量的隐藏等待你来探索，这款游戏实在是有着太多的乐趣。纵观Wii上目前推出的游戏，本作绝对称得上是动作类的佼佼者。

故事不断的马里奥

本作的故事围绕着马里奥阻止布莱克伯爵企图破坏全世界的计划而展开。奇怪的是，布莱克伯爵的计划必须依靠碧奇公主和库巴的婚姻，他希望藉此制造出“混沌之心”来帮助他完成毁灭世界的计划。在世界逐渐陷入混乱的时候，马里奥莫名其妙地来到了一个村庄，并且找到了阻止这一切的方法。要想停住世界毁灭的脚步，马里奥必须从拥有纯洁心灵的人那里收集八颗远古的人造“纯净之心”，并利用“纯净之心”的力量来阻止“混沌之心”对于世界的毁灭。为了找到这些“纯净之心”，马里奥需要通过村庄里的空间大门去往不同的世界进行冒险，而且每一扇门都需要相应的“纯净之心”才能开启。在村长给了马里奥第一颗“纯净之心”后，一个全新的探险终于向马里奥敞开了大门……

说句实话，马里奥的故事无非就是拯救公主和世界之类的，就剧情本身而言实在是没什么可多说的了。本作因为有角色扮演的成分，因此在一开始剧情叙述的时候有些拖沓。这些低智商的故事对以后游戏的发展并没有什么影响，然而因为不能按键略过，所以大家要硬着头皮花几分钟时间把这些看完……这可能是本作唯一一个不太人性化的设计了。

老角色的新伙伴

虽然马里奥是本作的绝对主角，但包括碧奇公主、库巴、路易在内的三位同伴也是不可缺少的重要角色。在通关的过程中，他们每一个人都有非常关键的作用。通过在这三个角色之间的切换，玩家可以深切感受到游戏设计的良苦用心。不过就他们的个人能力来说，在以前的作品中都已经有所表现，于是在这里也就称不上什么创新。不过本作新加入的“精灵”则为



通关路上的精灵朋友

本作中有一些帮助你通关，赋予你特殊能力的“Pixls”，我们姑且就叫它们精灵吧。这些家伙都是你在游戏的过程中得到的，有一部分是剧情安排下必然能够得到的，因为这些精灵的能力是通关所必需的。不过也有一些隐藏在游戏的某些场景里，需要你仔细发掘才能找到。所有的精灵都有自己的能力，对于通关都有不同的帮助，而发动这些能力也就是按1键这么简单。以下，我们将为大家介绍游戏中出现的部分精灵。





Tippi



玩家在游戏中第一个得到的精灵就是这个长得像蝴蝶的“Tippi”。它的作用首先就是为你介绍游戏中所有物品、敌人和建筑的特点，算是个“导游”。另外，它还能帮助你发现一些隐藏的大门和机关、物品。其方法就是把手柄当做手电筒一样照向屏幕，如果这个场景里有隐藏物品的话，那么在光束的照耀下就会现身。最后，它在对付BOSS时也可以告诉你攻击要领，方法和照隐藏物品一样。正是因为它的存在，这款游戏在操作方式上丰富了不少。



Thoreau

“Thoreau”是第一个需要你寻找的精灵，它就藏身在一个大箱子里。Thoreau的能力就是可以抓住并举起几乎所有你可以看到的小东西，也包括敌人在内。这个能力在战斗中非常有用，也就是用敌人来砸敌人，甚至有些个头比较大的家伙也可以举起来。不过，有些带刺的家伙最好不要去碰它，因为举起之后会给自己带来伤害。在对付BOSS时，Thoreau的能力也是必需的，你可能需要举起一些东西来攻击它们的弱点。



创新主机诞生传统作品，巧妙构思兼顾外表品质。



前面我们已经说过，这个游戏的操作几乎回到了FC时代，不过也有一点稍微利用到Wii遥控器手柄的地方，而这两个地方就是在利用精灵的时候。

首先是Tippi，其方法就是把手柄当做手电筒一样照向屏幕，当发现隐藏的大门时，按A键就可以让它们现身。另外在调查画面上的敌人、道具和BOSS时，同样是要先用光圈照到它们，然后按A键弹出提示。第二个创新操作是在攻击敌人的时候，利用Thudley踩踏敌人时，在最高处抖动手柄就可以给敌人加倍的伤害。

本作的创新操作也就这么两处，而且就整个游戏而言，这两个功能也仅仅属于陪衬的地位。这样的设计恰到好处，游戏的简单操作既保证了流畅性，同时也有适当的创新动作为之增色。



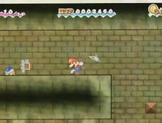
本作还有一个较为有趣的地方，那就是每个角色在吃到“星星”之后的无敌时间。在最初的系列当中，每当马里奥吃到星星，就会全身闪光，然后在一定时间内处于无敌状态。而在本作中，这四个角色在吃到星星后就会变得非常庞大，如同NDS版的《新超级马里奥兄弟》一样，画面中的所有东西都可以破坏。不过这可不是最有趣的地方，有趣的是他们各自变身后的形象。怎么样？这些巨大的点阵人物一定很熟悉吧。相信所有经历过那个时代的人，都会和我们一样产生共鸣。



其他精灵

本作中的精灵非常多，能力各异，全部收集的话将降低通关的难度。除了上述的“Tippi”、“Thoreau”这两个最常用的精灵之外。本作中出现的精灵还有“Boomer”、“Slim”、“Thudley”、“Carrie”、“Fleep”、“Cudge”、“Dottie”、“Barry”、“Dashell”等等。“Boomer”是个炸弹，先按1键将它放到地上，再按1键便可引爆；“Slim”可以让马里奥变薄，躲过敌人的攻击；“Thudley”可以让马里奥在跳跃之后迅猛落地，给敌人造成更大伤害；“Carrie”是提高行动速度的工具，某些场景有很大帮助；“Fleep”是个非常有用的家伙，它可以自动帮你找到隐藏的物品；“Cudge”是个大锤子，破坏障碍并能给敌人巨大伤害；“Dottie”是最后一个剧情安排得到的小精灵，能力就是把你变小，通过狭窄的区域；“Barry”对于战斗的帮助很大，它能使你在一定时间内处于无敌状态；“Dashell”可以让你以两倍速度行动，对库巴非常合适。以上这些还不是本作中的所有精灵，任天堂在隐藏要素上最喜欢下功夫，而寻找这些隐藏精灵的过程也是非常有趣的。





↑抓举敌人的距离其实是很远的，保证了马里奥自身的安全。

←多向老者打听情报，也是获得小精灵的有效途径之一。

之大大地增色了。前面我们大体介绍了这些精灵的作用，相信玩家对于它们的存在意义已经有所了解。这个游戏和以往任天堂的作品类似，都是在隐藏要素上花了很多功夫。既然是隐藏要素，那么诸如通关之后才给奖励的方法自然不是任天堂最喜欢的做法，他们通常会将游戏的过程尽可能地丰富化，令玩家的通关过程充满乐趣。于是，不同的角色搭配不同精灵之后，利用各自的特点来寻找隐藏要素的方式便显得更富于探索性。

另外，精灵的出现本身就是一种隐藏的要素。除了剧情规定出现的几只和隐藏较为明显的之外，还有一部分都是需要玩家花费大量的思考之后才可能发现的。相比同类作品，能够有如此复杂设计的确实不多。从一个侧面也可以看出，任天堂对于游戏的制作确实是将侧重点放在了游戏性上。

新游戏，老玩法

相信大家曾关注过Wii上正在制作的《超级马里奥 银河》，这款游戏的玩法完全是依照Wii的手柄特点所设计的。这样的游戏自然非常能够勾起人们的好奇心，但同时也有人怀疑操作的舒适程度。本作正好与这个游戏相反，虽然同样登陆在Wii上，然而从画面到操作都有一种复古的感觉。这么说并不是认为《超级马里奥 银河》的方式不好，而是觉得《超级纸片马里奥》没有盲目跟风，找到了最适合自己的游戏方式。

本作最常用的就是功能键1和跳跃键2，非常像FC时代的感觉。这样的设计在现在来说是很少见的，因为当下的游戏越来越复杂，似乎如果键位不多的话就不能算是大制作。但其实游戏是让人放松消遣的，究竟是否应该复杂化，要看游戏是否真正需要。否则，盲目增加键位只能给玩家造成负担，同时也不利于玩家们快速接受这款游戏。《超级纸片马里奥》虽然简化了操作方法，但它所能实现的功能却丝毫不逊色于其他作品，这就是它过人的地方了。

经典旋律回响耳畔

当年FC上的马里奥系列音乐，至今依然是最为知名的游戏配乐之一。本作中的配乐绝对是重新制作，然而其中也穿插着这些经典的旋律，以营造出既新颖同时又不失怀旧意味的听觉享受。特别是第一关的设计，和FC初代的关卡也有部分类似的地方，这时响起了熟悉的旋律后，玩家马上会感觉到一种熟悉的温暖，仿佛回到童年。

任天堂的游戏在音乐上都有不错的表现，本作的配乐在整体来说没有太多的亮点，缺乏让人牢记的旋律，但贴合游戏主题，时而轻快时而紧张，倒也和游戏的过程配合得天衣无缝。特别是游戏角色的配音，依然让人捧腹。

本作在次世代的游戏当中，的确算不得什么大制作。因为它看起来是那么朴实，无论是画面还是操作，然而它给人的整体感觉却是真正的次世代。其缘由并不是外在，而是巧思之下的博大内涵。

□文/小沛

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

经过2年的T恤大卖之后，今年我们再度隆重推出第3弹！款式更新更抢眼，既有热门款式比如“死亡笔记”“凉宫春日”，也有常热经典款式如“阿拉蕾”和“多罗”！可爱与狂野，缤纷与简约，是令你妆点自我表达个性的最好道具。

独特个性 炫酷一夏！5月20日陆续发货！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。

(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。

- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元！
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢？后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（であります）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号(160～170cm)和XL(170～180cm)号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。
(以上图片仅供参考，产品以实物为准)



死亡笔记T恤

漫画版、电影版大热,思维缜密动作BT的“L”形象早已深入人心。T恤正面采用L的LOGO与作品的标志，绝对都够吸引回头率！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



夜神月尊贵火机套装

¥32 编号:7715

●死亡笔记超酷打火机,黑色底漆衬托正面的流克银色图案更加神秘,开盖部位印有LOGO，背面为夜神月的名字和寿命。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



蓝龙经典火机套装

¥32 编号:7726

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



黑多罗多用挂饰4件组

¥39 编号:7759

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。



地狱少女诅咒套装

¥29 编号:7748

●根据午夜零点访问的“地狱通信”设计而来，黑色外皮烫银“地狱通信簿”字样，里面的每一页都是一个投递窗口。配套一个诅咒藁人形挂饰，红、黑两色随机发送。



死亡笔记腰链

¥25 编号:7737

●超酷时尚设计，穿仔裤必配，再现死亡笔记中的流克所佩戴的骷髅头腰链！两端为便利的D字扣，每个小骷髅头都做得相当细致，喜欢流克的人怎能错过如此个性的选择?



地狱少女 铃铛手链

¥15 编号:7513

●“你要不要死一次……”清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



死亡笔记背包

¥29 编号:7568

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



死亡笔记L/R项链2件组

¥25 编号:7591

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



死亡笔记L领带

¥19 编号:7580

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢?



死亡笔记打火机

¥39 编号:7579

●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币,出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。



凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

¥29 编号:7670

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。



死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

¥39 编号:7681

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！



死亡笔记笔记本套装

¥25 编号:7333

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



反逆的鲁路修领带 白版

¥19 编号:7658

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时。黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。



反逆的鲁路修领带 黄版

¥19 编号:7669

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用“易拉得”式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。



柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

对准白色、黑色或者纯色墙壁平面按下按钮，即可通过投影显、示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



柯南秘密侦探笔

¥39 编号:7254

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



最终幻想 神罗戒指项链

¥19 编号:7456

●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。



最终幻想眩酷腰链

¥25 编号:7445

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明 ①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。 ③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年5月20日。

广告阅读图例

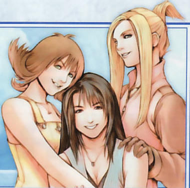
价格（单位：元）
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。
■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")
■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

PS2 7万系列		PSP		60GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
1080 上海报价	1100 皇金荣新蜂	1360 普通(1.5版) 北京鼎好	1360 普通 1540 豪华 南京阿童木	4100 北京报价	2650 山东报价	2300 北京报价	1080 武汉夏源	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂
1050 北京鼎好	1100 济南报价	1380 普通 1550 豪华 上海报价	1390 普通 济南报价	4100 广州报价	2600 皇金荣新蜂	2300 广州报价	1080 上海报价	Wii 纸片马里奥 380 元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1400 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	4100 上海报价	2650 上海报价	2280 上海报价	1050 北京鼎好	NDS 逆转裁判4 300 元 上海报价
1100 天津报价	1100 深圳报价	1400 普通 1550 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	4150 成都报价	2600 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	PS2 大蛇无双 400 元 成都报价
1100 山东报价	1080 重庆报价	1400 普通 深圳报价	1380 普通 天津报价	4000 山东报价	2650 广州报价	2300 山东报价	1100 广州报价	PS3 VF5 420 元 广州报价

GAME FANTASY 电玩范特西

游戏里的幻想世界并不是无限广阔的，但是RPG的地图也足够玩家们在初期兜上好一阵子了。在冒险的旅途中，好的代步设备是不可缺少的，毕竟在天上飞翔的感觉是非常好的。今天我们向大家介绍的就是《最终幻想》等作品中最著名的交通工具——飞空艇。□文/猴子

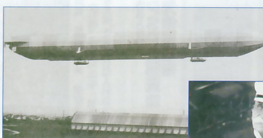




人类征服蓝天的第一步 借助空气浮力升空翱翔

飞空艇就是我们熟悉的飞艇（Airship），是一种可操纵的空中飞行器。它的前身是载人气球。1782年，法国的蒙格菲尔兄弟制造了热气球并成功升空。翌年，法国科学家雅克·夏尔发明了氢气球，并成功地进行了载人飞行。但是气球的缺点是只能顺着气流飘动，不能控制方向。

为了解决气球飞行无法控制的问题，法国军官梅斯尼埃设计了可控制飞行的飞艇。梅斯尼飞艇的原理和形状等与今天的软式飞艇大至相同，但由于当时缺少相应的动力装置，这一设想未能实现。世界上第一艘飞艇是法国工程师吉法尔于1852年发明的。这种的飞艇形状如同橄榄，长44米，直径12米，在软式气囊下有一三角型风帆用来操纵飞行方向，在吊篮内装有一台仅3马力的蒸汽发动机驱动一副3叶螺旋桨。1852年9月24日，吉法尔从巴黎马戏场起飞，以大约8公里的时速飞行了28公里。从此之后人类的航空时代正式开始了。在之后的50年中，飞艇制造业迅速发展起来。



←世界上最早的硬式飞艇，金属骨架的构造使坚固程度大为提升，可以搭载更多的人。

→最早的飞艇结构简单，没有座仓，上面只能容纳一个人，看起来就像一辆空中的自行车。



↑斐迪南·冯·齐柏林爵士，是现代飞艇的发明者。他的公司在20世纪前期是空中制造业的领头人。



经过漫长的发展历程 飞空艇迎来黄金时期

早期软式飞艇飞得又慢又低。1890年，德国陆军中将齐伯林伯爵在退役之后从事研制新型飞艇的工作。他使用铝材作飞艇的骨架使气囊始终保持一定的形状，气囊内还有许多个分隔的小气囊，这使飞艇的安全性有了提高。1900年7月2日，第一艘齐伯林式飞艇LZ—1号进行了首次飞行。飞艇呈雪茄形，长128米，直径11.7米，装有2台16马力的内燃发动机，还装有方向舵和升降舵。这是世界上第一艘硬式飞艇。第一次世界大战中，德国军队多次利用飞艇空袭英国。一战结束后，飞艇曾一度成为科技进步和国家实力的象征。在20世纪30年代，美国、德国等科技发达的西方国家都争相制造巨型飞艇，并且用于长途载人运输。





历经风雨一度萧条衰落 斗转星移再次转世重生

30年代的巨型飞艇装饰豪华，设备精良，是上流社会的人才能享用的高级交通工具。但是巨大的硬式飞艇气囊中的氢气是一种极易燃烧的气体，所以这些飞艇里有很多后来发生了爆炸事故，造成惨重的人员伤亡，使人们对飞艇产生了心理阴影。另外一方面随着飞机的技术发展，飞艇很快被更快速、更安全的飞机代替，到二战时期，飞机的地位已经完全取代了飞艇。但是从70年代以来，随着航空技术的进步，飞艇又开始得到人们的重视。尽管飞艇缺点很多，但是它也有突出的优点，如垂直起降，留空时间长，可长时间悬停或缓慢行进，且不因此消耗燃料，噪音小，污染小，经济性好，而且随着飞艇广泛使用了氦气填充，安全性也大大改善。根据计算，用飞艇运送一吨货物的费用，要比飞机少68%，比直升机少94%，比火车少一半。另外在空中漂浮的巨大艇身也成为广告商们青睐的传播媒介。现在，飞艇被广泛运用于运输、广告、气象、军事等多个领域。

CHECK!!

《圣剑传说》惊爆价格雪崩！《亡灵之翼》随同惨遭池鱼之殃？

《圣剑传说》系列本来是原Square旗下知名作品，在GB、SFC时代创造了百万销量的业绩，但是自从DS版《圣剑传说 玛娜之子》外包给其他会社制作开始，该系列的口碑随着质量下降而逐渐降低。PS2版的《圣剑传说4》更是以系列正统作品的名义使广大玩家们深感失望。最近DS版的《圣剑传说 玛娜英雄》在发售当日即遭遇价格崩溃的情况。其中这里有日本玩家不适应即时战略的新游戏方式的原因，但是这个系列的衰落才是《圣剑传说》遭受冷遇的根源所在。为了减少出货过量造成的损失，据说Square Enix拟在《最终幻想12 亡灵之翼》发售的时候，削减首批出货量。这一传闻目前还没得到证实，但是也并非空穴来风。



↑圣剑传说系列已经衰落了？

追寻系列中希德的身影(上)

希德（シド，Cid）这个名字一直是FF爱好者们不能忘记的。因为他几乎在每一代FF作品中都有登场，但是每次出现的时候形象都会不同。在大部分FF作品中，一提到他的名字，人们就会不由自主地联想到飞行在天上的那艘大船。

初代：传说中的名人

实际上，制作人员在设计初代FF的时候，只是设计了飞空艇，并没有设计希德这个人物。所以在FC/NES版的FF1里是没有希德的。到WSC/ PS和GBA重制版FF登场的时候，故事的剧情有了改动。主人公们在古代村庄Lufenia发现飞空艇的时候，得知这艘飞艇的建造人就是希德。这也是游戏制作者故意的安排，这样一来这个人物就贯穿在整个系列里了。

FF2：为朋友牺牲的飞行家

希德的真正登场是在《最终幻想2》里。他在FF2中是一个自由飞行员，在港口城市Poft经营飞空艇运输的买卖，一开始主角们需要付钱才能乘坐他的飞艇。他的飞空艇是不受帝国控制的少数飞空艇之一，所以主人公所属的反乱军首领希露达公主向他请求援助。在他的帮助下，主角一行摧毁了帝国的巨大空中战舰。但是后来希德因为暗黑皇帝诅咒引起的旋风而遭受致命伤害。在临死前，他把飞空艇交给主人公使用。在GBA版的FF2外传"Soul of Rebirth"中，希德和其他死





纵横幻想世界 遍访窈窕淑女

本期主题是"飞空艇"，所以我们将向大家介绍两位以在天空飞翔的男性角色。能够天空自由自在地畅游是许多男生小时候的梦想吧，但是真想成为一名飞空艇的驾驶员，只知道飞行是远远不够的。在很多时候，你必须面对生死考验，经历过各种危险之后才能成为英雄。



在幻想世界往返于天际之间漂移

虽然飞艇的地位在现实中早已被飞机取代，但是它在许多RPG游戏里还是很出名的。大概是因为飞艇的形象比较符合幻想题材的游戏吧。说到有飞空艇的游戏，当然不能不提《最终幻想》。从初代开始，飞空艇就作为玩家们不可缺少的交通工具，出现在电视屏幕上。飞空艇可以穿越海洋，来往于隔断的大陆之间。这样的交通方式可比坐完船再走路要省时省力多了（相对地，DQ这样的游戏虽然在走路上要费点工夫，但是可以用瞬间移动弥补）。这之后的历代FF里都少不了飞空艇的身影，而飞空艇的形状以及构造也随着时间推移发生着微妙的变化。基本上，FF的飞空艇有气囊型和螺旋桨型两种不同的结构，后者更像一架超大的直升飞机，虽然构造不太符合现实，但是更加壮观。到FF9的时候，大型飞空艇的尺寸已经可以容纳下一个歌剧院，主人公们的故事就是从这里展开的。FF12里的空中战舰则是以以前系列作品召唤兽的名字命名的，如伊夫里特、利维亚桑等。巴哈姆特号是帝国军的旗舰。

↑FF XIII的女主角虽然是格斗系角色，但是在战斗的过程中还。



心怀航天梦想的男子汉 希德

这位大叔就是《最终幻想7》里那位自由操纵飞空艇的伟大飞行员了。虽然他是一个驾驶飞空艇的高手，但是他的梦想不只是在地球上飞行，更想乘坐火箭遨游太空。在神罗的帮助下，他的火箭已经临近发射，但是他的梦想却因为最后的时刻发生事故而成为泡影。当克劳德等人找到他的时候，他依旧生活在失意和颓废中。但是后来他加入了反神罗组织的队伍，并且为大家提供了很大帮助。



CID

追寻自由的空中侠盗 巴尔弗雷亚

他的出身在故事开始还是个谜，但是在剧情发展到中盘之后，我们才知道原来他是阿尔卡迪亚帝国首席科学家兼军师希德博士的儿子（这个希德和刚才那个完全不同，属于让人彻底憎恨的反面人物）。巴尔弗雷亚生性玩世不恭，但是认真的时候却能够体现出一个男人的魅力，他经常和队友们开玩笑，并且一直把"我才是故事的主人公"挂在嘴边，始终显示出成熟的风度。

BALFLEAR



去的朋友们在冥界一起踏上了返回人间的道路。

FF3：浮游大陆的外来客

从这一代开始，希德们以不同的姓氏来区分。这一代的希德全名为希德·海兹（Cid Haze），本来居住在外大陆，在外大陆洪水泛滥的时候，驾驶着飞空艇带着逃难的人一起来到了浮游大陆。在光之战士开始冒险后，希德为他们提供了无私的帮助。后来四人来到希德家所在的Canaan镇时，发现希德的妻子正因患病卧床不起。于是他们为希德找到了治疗百病的圣药（エリクサー），治好了希德妻子的疾病。

FF4：与主角亲密的战友

这是希德第一次成为可以使用的角色，正式作为《最终幻想》系列主角真正意义上的战友。希德·波伦第那（Cid Pollendina）是主人公塞西尔所在国家——Baron王国的飞行技师。与主角塞西尔、凯因、萝莎都是朋友，虽然他比这些年轻人要大上30岁的样子。他中年丧妻，于是将塞西尔当作自己的亲生儿子一样看待。希德一直帮助塞西尔等人，组织国王扩张的步伐，最后因为受伤而长期休养。在FF4故事接近最后的时候，恢复了健康的希德与其他队友一起为主人公们打气。在GBA版中，希德等4名离队的战友又可以重新归队，参加最终决战。

FF5：知识渊博的老年学者

FF5里的希德与前四代明显不同，希德·普雷维亚（Cid Previa）是火之水晶王国Karnak的学者兼工程师，他发明了火轮船和其他高科技设备，使Karnak的国力日益增强。但是由于他的机械对火之水晶的过度利用，使水晶的能量变得不稳定，最后水晶被魔王Ex-Death破坏。痛定思痛的希德决定帮助四位主人公打败Ex-Death，此后就成为他们的朋友。另外希德还有一个孙子，名叫米德（Mid），和爷爷一样是个天才学者，只是年龄尚小，堪称神童。后来祖孙二人帮助主人公们在海底发现了失传多年的飞空艇，继续为他们提供帮助。

FF6：他的生死由你决定

希德·德·诺特·马尔戈斯（Cid del Norte Marguez）是FF6中卡斯特拉帝国的首席学者。他从事的是魔导兵器的研究工作，以及人工魔导石的开发（这一点和FF12的希德倒是蛮像的）。魔法剑士塞利丝就是他从小培养起来的。对于塞利丝来说，他的存在如同父亲一般。希德与反派的魔导师杰夫卡之间有很深刻的矛盾，他对杰夫卡所做的不人道的行径十分厌恶，同时杰夫卡也把他看做眼中钉。后来塞利丝遭到杰夫卡的陷害，也与此有很大关系。在塞利丝投奔反帝国组织Returners之后，希德为他们提供帮助，并且促成了帝国与反抗组织的和解。当世界被杰夫卡破坏之后，希德照料因受伤而昏迷的塞利丝，却在她康复之后病倒了。玩家需要操纵塞利丝到海边捉鱼给希德吃，如果一直给他吃美味的鱼，希德就会康复。但是搞不好的话他就会死去。无论希德死活与否，塞利丝都会乘上木筏出海寻找她的伙伴，只不过假如希德死了的话她会自杀未遂一次……



BIOHAZARD 解构恐惧

“生化”面世至今已经有十余年的历史，发售了多部续作。这些作品所得到的评价固然各不相同，但总的来说其中任何一部都可以列入“佳作”的范围。可以说，“生化”系列中没有大的败笔，只是有某些细节方面的争议。而这，与制作者精益求精的态度是分不开的。 □文/荇菜



生化危系列曾经移植到众多硬件平台，这是2代DC版的里昂主题封面。

千锤百炼打造最杰出作品 精益求精的态度值得敬佩

一件优秀作品的诞生总是少不了经历曲折，只有通过不断地修改和提高才能最终得到令人满意的结果。在游戏界，当一部游戏达到一定的开发程度之后，厂商往往会向外界发布图片、影像或者试玩版，以达到宣传的目的。不过，由于种种原因，最后完成的作品也许和初期的版本有很大差别。为了保证质量，有时候制作者甚至不惜将开发度已经很高的游戏完全推翻从头再来。在《生化危机》的历史上，就发生过数次这样的情况。



STEP INTO HORROR “与初代太过雷同”的1.5版

《生化危机》最初开发的时候，除了冈本吉起之外，CAPCOM高层之中很少有人看好这个游戏，社内预定的销售目标只有15万套而已，当然也不可能为它安排什么续作的开发计划。然而，《生化危机》上市之后却取得了让人大吃一惊的成功，经过持续时间将近一年的热卖，成为日本境内PS平台上第一个突破百万销量的原创作品。此时，大家才意识到《生化危机》这个标题内所蕴藏的价值，三上真司也借此成为了CAPCOM社内炙手可热的制作人，开始策划《生化危机2》的开发工作。

在1997年的E3展上，CAPCOM公布了大量“生化危机续作”的信息，也就是后来所称的“生化危机1.5”。和一代一样，这部续作中也采用双主角的系统，两位主角各有自己一套完整的剧本。男主角也就是后来我们在正式版本中所看到的里昂·S·肯尼迪，他的背景设定与后来的正式版本大致相同，是浣熊市警署刚刚上任的菜鸟警官。从最初的一份设计图中我们可以看到短发造型的里昂，可能是因为感觉与克里斯太过接近，所以后来被改成了分头。



这个版本中的女主角名字叫做艾尔莎·沃克，是一个爱好摩托车运动的女大学生，在暑假期间回到浣熊市的家中度假，却不幸被卷进了病毒爆发的事故。人物设定图中的艾尔莎身着摩托车手的服装，但是无论是面容还是发型都和正式版本中的克莱尔较为接近。艾尔莎与《生化危机》初代中的主要角色并没有什么联系，后来为了加强故事的戏剧性，才把克莱尔设定成为克里斯的妹妹。此外，在这个版本中，黑人警官马文和武器店老板罗伯特都是和剧情主线有关的重要角色，但是在后来的正式版中则变成了“跑龙套的”。

就像我们所知道的那样，这个版本的《生化危机》最终被取消发售了。据说它的开发度已经达到了80%左右，将开发度如此之高的作品推翻重做，想必也是需要很大的魄力的吧！至于取消的原因，是因为三上真司认为它与初代“太过雷同”，无法让玩家体验到更新鲜的感觉。当然，三上的执著也得到了回报，最终发售的《生化危机2》正式版得到了玩家们的一致好评，在日本地区便突破了200万销量，成为系列辉煌的顶点。

STEP INTO HORROR 更换硬件平台的“生化0”

与“生化危机1.5”相比，《生化危机0》的变迁则更多地打上了硬件平台发展的烙印。1996年，任天堂发布了N64主机与PS对抗。N64虽然3D性能出众，但由于使用了传统的卡带作为媒体，游戏的容量受到了很大的限制。不过，CAPCOM仍然顺利地将《生化危机2》移植到了N64平台上，甚至保留了全部的CG动画。在这一契机之下，三上真司认为在卡带媒体上推出新的“生化”续作也是可行的。1999年秋，CAPCOM在东京电玩展上公布了N64平台的《生化危机0》，在2000年的东京电玩展和E3展上又公布了完成度20%左右的试玩版。但由于N64在主机大战中陷入不利局面，《生化危机0》此后陷入沉寂。直到2002年E3展，才以NGC平台的全新面貌再次亮相。

N64版的《生化危机0》可以说已经具有了最终确定版本的大致轮廓。两位主角：比利和瑞贝卡都已经被确定下来，两人的造型与最终版本里也大致相同：比利穿的是背心和牛仔裤，瑞贝卡则是S.T.A.R.S的救护员制服，只是头上戴有贝雷帽。也许是因为这一造型与吉尔有些雷同，因此在最后的版本中贝雷帽被拿掉了。在N64试玩版本中我们已经可以看到很多在后来正式版中出现的场景，



例如最开始的火车等等。比利和瑞贝卡同时行动的双人合作系统也已经在这个版本中出现。

STEP INTO HORROR 话题不断的革命作品

《生化危机》向来是一部话题作品，而《生化危机4》所引起的议论也许是最多的。由于种种原因，“生化之父”三上真司与SONY阵营交恶，而大力推行“NGC独占战略”，包括《生化危机重制版》和《生化危机0》在内的作品都由NGC独占发售，备受瞩目的《生化危机4》也被定为NGC独占。在2001年公布的版本中，剧情仍然被设定成与Umbrella公司有关。男主角里昂只身潜入了一座阴森的古堡，在这里展开调查。在预告片中出现了“始祖病毒”等字样，还有里昂不慎被病毒感染的细节。预告片中出现了一种类似于幽灵的敌人，平时是一团黑影，却又可以化为实体进行攻击……这一切都引起了玩家的热烈猜测。整体上看来，这个版本的《生化危机4》虽然在视角设置上与后来的最终版本较为接近，但游戏方式却更类似于传统的“生化”系列，以光影效果和突发的事件来营造惊悚效果。

由于“NGC独占策略”的失败，CAPCOM蒙受了颇大的经济损失，三上真司也被解除了第四开发部部长的职务。不过，这也使得他可以再度全心投入到游戏的具体开发工作中去。三上意识到，随着游戏的发展，《生化危机》系列已经开始走在了下坡路上，惊悚效果已经大大不如以前，失去了作为一个恐怖游戏的意义。在这样的情况下，与其固守成规、坐以待毙，不如求新求变。于是，新的《生化危机4》诞生了。从剧情上来讲，《生化危机4》可以说是游离于整个系列之外：Umbrella公司被一笔带过，甚至不再有“病毒”、“丧尸”，取而代之的是全新的故事。与之对应的是操作方式革命性的变化，不再拘泥于“恐怖游戏”的框架，而是大大加强了动作性。从某种意义上讲，《生化危机4》是最不像“生化”的“生化”，却也是最好玩的“生化”。

屈指算来，《生化危机》系列的正统作品共有6部（含《生化危机·代号维罗尼卡》），而其中经历了重大变化的作品就有三部之多，这在整个游戏史上都是不多见的。究其原因，与三上真司身上的艺术家气质有很大的关系。不论三上在商业上的成败如何，我们应该向他这种精益求精的精神致敬。正是因为他的执着，才让我们玩到一部部经典的“生化”！



←这个版本中里昂的造型与最终版最明显的就是衣领的不同。



拥有超高人气的美丽女警 独自挑战邪恶的巾帼英雄

吉尔·瓦伦蒂娜和克里斯·雷德菲尔德一样，是《生化危机》中最早被大家所认识的角色。在系列的初代，可以选择他们二人其中之一来进行游戏。不过，使用吉尔的时候游戏难度要比克里斯低一些：吉尔的道具栏比克里斯更大，能够携带更多的物品装备；她可以使用撬锁器打开简单的锁；她还能够得到一把榴弹发射器。相比克里斯，吉尔唯一的弱点在于体力较低，承受伤害的能力不如克里斯强。由于以上这些原因，再加上女性角色的“先天优势”，相信很多人都会选择吉尔来开始游戏，这或许也是吉尔的人气远远超过克里斯的原因之一吧！



↑DC版《生化危机3》中的服装选择界面。

←《生化危机3》中的吉尔和布拉德。

在加入S.T.A.R.S之前，吉尔曾经在美国陆军三角洲特种部队接受过爆炸物拆卸等方面的训练，并且取得了非常优异的成绩。上面提到过吉尔还有一项特殊能力是开锁，在游戏的初代和三代中她都可以使用撬锁器来获取很多额外的弹药补给，巴里也曾亲口说她是“开锁专家”。在S.D.佩里的《生化危机》小说中对此作出了解释：吉尔的父亲迪克曾经是一个专业的窃贼，吉尔的开锁技能正是从他那里学来的。不过在游戏中并没有任何线索提到过这一点。进入S.T.A.R.S之后，吉尔在Alpha小队中担任后援营救的职务，在各次行动中展现出了优秀的作战能力和对突发事件的控制能力，得到了队员们的信任，并且在长期的并肩作战中与克里斯之间建立了深厚的友谊和默契感。



1998年，Alpha小队进入浣熊市北部的山林地区搜索失踪的Bravo小组，并且遭遇到了变异生物的袭击。面对恐怖的怪物，身为女性的吉尔比起男同事们自然要显得更加惊慌一些。不过她很快控制住了紧张的情绪，揭开了“洋馆事件”背后的阴谋，并且和克里斯、巴里一起逃出生天。回到浣熊市之后，吉尔和克里斯一样，也展开了对Umbrella公司的调查。“洋馆事件”之后两个月，浣熊市忽然发生了大规模的病毒泄露，整个城市都被感染，成为了一座丧尸之城。而美国政府为了防止事态进一步扩大，也展开了名为“灭菌作战”的行动，封锁了出入市区的通道，并准备向浣熊市发射核弹。此时正在浣熊市的吉尔不得不再次面对生死存亡的考验，独自寻找逃生之路，这也是3代副标题“最后的逃亡”的由来。在险境之中，吉尔得到了Umbrella公司的“特别作战部队”的雇佣兵卡洛斯·奥利维拉的帮助，并且打败了超级生化兵器“追踪者”，最终在巴里的帮助下和卡洛斯一起逃出了浣熊市。此后，吉尔和巴里一起隐藏了行踪。在《生化危机·代号维罗尼卡》中提到她加入了一个反抗Umbrella公司的组织。

以下是一些关于吉尔的花絮：

▲吉尔主要的服装有两种：初代中她身着S.T.A.R.S制服，头上戴有贝雷帽，还装备着用于防护的护肩；而在3代里面她则身穿紧身背心和短裙，显得更加性感，也更加符合3代故事的发生时间（9月）。不过在3代中，她还有多达7套的隐藏服装可以选择，其中包括女警制服、摩托车手服装等等，以及一套《恐龙危机》中女主角雷吉娜的服装——算是为《恐龙危机》做广告吧！

▲吉尔最初的角色造型设定为长发。她将头发盘在贝雷帽下面，在游戏的某个结局动画中她还取下帽子放下了长发。不过后来被改成了长度不及肩膀的短发，显得更为精干。

▲在《生化危机2》中可以进入浣熊市警察局的S.T.A.R.S办公室，如果调查吉尔的桌子的话能够找到一张照片，上面是一个身份不明的青年男性。

▲2003年，专业游戏网站Gamespy.com把吉尔评为游戏中的十大知名女性角色之一，2006年她再度入选，证明了她在全世界玩家心目中的地位。

一般来说，游戏中的女性角色总是比男性角色更受欢迎，而吉尔·瓦伦蒂娜则正是《生化危机》系列中人气最高的一个角色。尽管克莱尔、瑞贝卡等女角也能抢一抢吉尔的风头，但作为游戏中“大姐”级的人物，吉尔的成熟魅力是她们所无法比拟的。有意思的是CAPCOM并未把吉尔和她的搭档克里斯设置成恋人关系——这样也好，否则就未免太过俗套了。

吉尔·瓦伦蒂娜的“客串生涯” 在众多作品中登场的明星角色

在《生化危机》系列游戏的众多主要角色之中，吉尔是第一个出现在电影版中的。她在电影的第二集《生化危机：启示录》中出场，扮演她的是英国籍的女演员希娜·吉罗瑞。模特儿出身的希娜拥有美妙的身材，在电影中的扮相也获得了游戏玩家和影迷们的认可。不过，在电影中吉尔毕竟只是一个配角，因此角色形象与游戏中有不少差异。游戏里的吉尔充满了正义感，十分勇敢坚毅，而在电影中她则显得更加冷酷、无情，甚至有些自私。在电影中，消灭“追踪者”的功劳也被记到了女主角艾丽斯的头上。甚至在游戏中对吉尔颇有好感的卡洛斯，在游戏中也改变了“目标”，转而对艾丽斯青睐有加了。说到底还是一句话：天大地大主角最大啊……

作为《生化危机》系列中人气最高的角色，吉尔在“生化”之外的其它游戏中也多次登场，例如大家非常熟悉的格斗游戏《漫画英雄对CAPCOM2》（Marvel vs. Capcom 2）。在这部作品中吉尔的招式包括召唤丧尸、丧失犬、乌鸦等等，也可以使用那支著名的火箭筒来攻击敌人，甚至还可以召唤“追踪者”。另外比较有意思的一点是在这款游戏中，CAPCOM系的角色大多数是说日文台词，漫画英雄系的角色大多数是说英文台词，而吉尔则是一个例外。在CAPCOM的恶搞游戏《麻烦星人》中包含有“生化危机3”的场景，你可以在里面看到吉尔和卡洛斯等人，此外有吉尔登场的游戏还包括NeoGeo Pokect掌机的《SNK对CAPCOM：卡片对战》等等。

如果你足够细心的话，还能在XBOX360上的《勇闯尸城》中找到吉尔的名字：游戏里有一家餐馆就叫做“吉尔三明治”（Jill Sandwiches）。也许你会觉得光凭一个名字就把它和《生化危机》联系起来有一些牵强，不过请回忆一下《生化危机》初代中的一个情节：吉尔误入了装有机关的房间，屋顶忽然压了下来，房门也被锁住了。在千钧一发之际巴里及时赶到，救出了吉尔，并且对她说：“你几乎被压成吉尔三明治了！”（"You were almost a Jill sandwich!"）怎么样，是不是恍然大悟了？





闯关族的家 Vol. 205

□主持/唯夜
□插画绘制/华尧

●イッペン、死ンデミル？

先议公事。多期以来，Game Bar中有数位作者都很高尚地没有留下自己的身份证号码，或者干脆连真实姓名都不告诉我。这可不好，大家希望拿自己的稿费援助我这个穷苦人的心意叶子心领了，不过这份劳动所得是你们应该拿的，还请尽快联系我们并告知相关信息。

其中信息完全不明的有：07年04期（总199）《大魔王》的作者，以及07年10期（总204）《梦回FF11》的作者。

缺少身份证号码的作者有：06年22期（总193）的惠翔、07年05&06合刊（总200）的LeeFun、07年07期（总201）的神崎真之介、07年08期（总202）的弄臣，以及07年10期（总204）的zzywj。

以上，算是闯家的通缉令。

周末跟几个朋友一起去京郊爬山，山既不高，也并不陡，不过崎岖落差之处还是挺多的。走过一段林间小路的时候，我望着脚边的斜坡，突然，有跳下去的冲动……因为我突然想起了红蝶开场中的那一段山路，眼前的场景似乎产生了一种召唤，我差点儿就真的陷进去了。

事后想起来，自己当时如果真的以行为艺术的高度实践了这次Cosplay，那可算得上是全世界零FAN第一人了。

近期家里会有不少小活动哦，譬如说就像这次回函卡调查的——你最喜爱的手札大比拼！这一年多来，你最喜欢读家里面哪位（或哪几位）小编的手札呢？这就来告诉我们吧！名单目前只限于现役编辑，具体为：风林、PERFECT、小沛、荇菜、猴子、北斗、雪飞、著子。

以上排名分先后！依据是在家里的受虐程度……果然是很不值得炫耀的排名啊。注意不准说全喜欢，装老好人的话直接出局；也不准说都不喜欢，你好意思这么打击我们吗？注意我、我姐姐，以及龙哥和龙马同学暂不参加这次评选。

著子回归电软和闯家！我很欣慰，十分欣慰。另为说一句，是很多读者叫你大叔的，不是我。





蓍子 宇宙铁人Go

●……胡汉三又糊里糊涂地回来了。想想一个多月前，在下才假惺惺地和《掌机迷》的读者们打完招呼，可眼下又恬不知耻地端坐在"家"的角落里，实在不知道应当以何面目示人。其实就如同叶子所说的，在下于编辑部里的桌子压根儿一直就没挪过窝，只是版面上多少"神出鬼没"了一些——这是个超越了时空因果律的问题。给诸位读者大人阅读上造成的混乱，在下先在这里恕个罪吧。

●说起来，最近的确做了不少事：先是换掉了家里那台积怨日久的电脑，然后又打穿了某款长度比预期多出两倍的无敌游戏，最后又将友人拜托的一些事务清理完成。生活中需要一些短暂的小休止，有了烦心事儿的时候，转换一下思考方式是非常必要的。

●回头看了一遍自己写的文字，发觉对于叶子给的"大叔"称号，自己已经没有什么反驳的余地了。

"希望电软一直伴我左右，希望家对我不离不弃。"

——广东珠海 林燕东



我比较fan美式RPG，因为这类游戏自由度很高，可以走自己的路子。我想向叶子请教一下《上古卷轴》系列的情况，它有没有登陆过PS2？叶子能否给我介绍一些PS2的美式RPG经典之作，以便我日后搜刮，在此谢过叶子了。 From 北京 张斌





抱歉呐，叶子是不怎么玩美式RPG的，所以对这方面也不大了解。叶子在生活中其实是一个比较被动的人，我习惯于有明确的规则、被安排好一定的步骤和目标；或者，一直有人推动我……

所以我对RPG的选择也大抵如此，游戏中有一条基本定制好的路线其实正合叶子的胃口，我个人在这方面对"自由度"没有什么偏好，因为那反而会令我有一种无所适从的感觉——我的要求不高，你只要告诉我应该去干什么就好了。所以对于更崇尚"自由选择"的美式RPG，我实在是了解不深，撑死了有一些很肤浅的理论基础，这里就不献丑了。



《上古卷轴》系列没有在PS2上推出过作品，事实上，我询问了一位非常渊博的朋友（真的非常渊博，大贤者级别的），按他的话就是"PS2上没啥正经美式RPG，连二线的似乎都没。"当然了，他说的美式RPG是从AD&D的规则来判断的，但如果你推崇的其实主要就是"高自由度"这一概念的话，那比如《暗黑编年史》之类的游戏应该都值得尝试。



但这种系统方面的自由与所谓的"美式自由"还是有区别的——"美式一般来说是行为模式自由，比较讲究到底lawful（有序的、合理的、合法的、光明的）还是chaos（混沌的、无理的、非道义的、黑暗的），由你自己选择。"这同样是我那位朋友的原话，赞，真的是大贤者，言简意赅字字珠玑，一句话就说得我好似醍醐灌顶如沐春风，这句话相信对你也有帮助。



强烈诅咒天下的小偷！才入手还不到一个月的PSP就这样没了，天哪！苦命啊！我下定决心以后要与偷盗斗争到底，以后打游戏时绝不用"偷盗"技能，绝对不转职成盗贼。

听龙哥说FFXII美版有新剧情，介绍介绍吧。反正我不会再打一遍这游戏啦，但还是想知道。

另外问问叶子姐，EVA里的那句"God's in his heaven. All's right with the world."是什么意思啊？ From 江苏南充 李言

你愤懑的心情我是可以理解，不过游戏中的Thief并没有那么可恶，不必如此极端化自己的情绪啦。一些游戏中的盗贼职业或Steal技能还是相当必要的，没有它们也许会卡关呢。

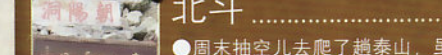
现实的确没有游戏那么美好，不过现实也不会像游戏那样因为一些阻碍就停滞不前。我们固然一方面要积极地寻找失物，而另一方面也要主动地把自己的心情解放出来，跟上现实的步伐，去创造开心的事情。小偷偷走了你的PSP，可别让他也偷走了你的快乐，不是么。

叶子和你一起鄙视那个损人利己的家伙，但不必诅咒他，我一直坚信，人可以选择做不公正的事，不过最后必将收到公正的结果。

美版FFXII有新剧情？……抱歉，我真的不太清楚，不是叶子迟钝，而是我实在已经把日版玩饱了，没啥兴趣、也没心气儿再去了解美版的东西了。日版我前后玩了两遍，第一遍几乎就是完美收集，而就在最后我才知道自己已经严重地错过了一些东西，想补完几乎是不可能的了。抱着"这毕竟是FF"的怨念，我又重新开始全面的培养收集，这次终于完美，但两遍下来已经花了我数百小时。叶子知道这个时间对于重度FF玩家来说算不了什么，但对于现在的我来说，这个用时已经是相当奢侈的消费了。你说不想再打一遍，那叶子显然也不愿意再干一遍这等事啊。不过我们可以指望猴子同学，我曾亲眼目睹他数次将FFXII的盘放进机器，数次从开头玩起，这好歹也算是迈出了第一步，虽然始终是原地踏步……

EVA中的那句话的意思，就是"神不为者，人为之"——若神已远离这个世界，那就让人类代为行使他的权力吧，就让我们自己来掌控命运。联想一下作品中碇元堂以及SEELE机关的一些言行，你就能较好地理解这句话。





"小说篇幅可不可以加长？"

——北京 汪思雨



还有不长时间就要高考了，整天都埋在书里，现在电软也只能大概看一下了，没有时间。不知叶子姐考大学时紧张吗？我的压力比较大，父母的期望很高，只有顶住。 From 青海西宁 谢超

啊啦，叶子以前是不是说过？——我在高考的时候睡着了……考语文的时候，写完了作文我百无聊赖，想交卷又懒得动，于是决定趴桌子"假寐"一下，结果就睡过去了。至于口水有没有流一桌子我也不确定了，反正自己那个字就算没被水浸过也一样很难看。

这样的叶子如今也可以跟大家混个脸儿熟，所以诸位更是不必有什么好紧张的啦。

叶子不是鼓励大家轻视高考，而是要在高考面前保有自己的尊严——它只是注定要被跨过去的一个点，我们可以很累、很疲乏，但心情不能被它玩弄和折磨，坚守住这条心理底线，任何压力都不是问题。

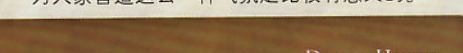




一次在书店闲逛时随手买下了本电软，结果就给迷住了。一开始我被闯家吓到了，因为从没见过这么大篇幅的编读互动栏目。看电软不仅像在看一本杂志，更像一个温暖的大家庭，热热闹闹的。虽然我在游戏方面可谓菜鸟中的菜鸟，几次想写回函却被上面的问题给卡住了……高三的我也不可能有很多时间玩游戏，不过最终经不住家的诱惑还是写了回函，表达能力有限，还请见谅。 From 江西南昌 冷露

别担心，回函卡不是试卷，上面的话更不是必答题，并不是说一定要都写出来我们才会接受的。依照你的想法和意愿，自由地去填就是了。

你的话对我们是很大的鼓励，"尽量做出一点家的感觉来"——说实在吧，这样的栏目要是放到游戏文化发达的国家里根本不会起眼，因为他们的玩家根本不缺这个环境和氛围，心理境遇是很不一样的。但对于我们而言，我还是相信，为大家营造这么一种气氛是比较有意义的。



北斗 Door to Heaven

●周末抽空儿去爬了趟泰山，虽然行程紧了点儿，不过还是相当满意的。感慨最深的一点就是，为了看日出在玉皇顶上熬夜绝对是惨绝人寰的事儿，即便是北斗，也是租了件军大衣然后窝在碧霞祠东北角的风水宝地才挺了过来。不过爬泰山好像也没多累，看着别人一个个气喘吁吁的样子，莫非是因为北斗借北京郊区景点年票之利平常老往荒山野岭里钻起到了些许锻炼作用？下山途中搜寻半天后捡了块泰山的石头回来，据说这玩意儿有镇宅之效，以后哪位要是万一遇着啥邪乎的事儿，欢迎前来借用。

●在济南自来水厂附近一东北小饭店吃饭，给的菜的分量简直是灭绝人性的足！都是把电软摊开来那么大的铁盆子，而且还堆得满满的！以北斗的饭量再加上俩更甚于我的山东大汉，三个菜愣是把我们仨人给吃得巨撑无比，价格还挺便宜，真的是没话可说了。



小沛

why not

●最近实在闲得发慌，在被人打击了之后，小说的写作速度也变慢了不少，目前仅完成了不到两万字。

●上某论坛，发现最近失恋的人特别多，各类抒发感情的帖子看得我眼直疼。咳，都太年轻，哪里有那么多看不开的？想执著，就别放弃。没希望，就该干嘛干嘛。一个人不是也挺好的么？

●每逢主机新旧交替，玩家都会经历短暂的游戏空档。好在还有掌机撑着，那些家用机的大作我是等不起了，也没钱去购买这些奢侈的东西。

●我睡眠就没足过，连放假都不得安生。想干的事情太多，时间根本不够用。真想让时间停止，然后，我先睡一觉！

●五一大家出去玩吗？看到那么多同胞，真是让人觉得无比温暖啊！我都一头的汗了！

●偶尔想想，我是不是也该有个家了？对！再过10年就结婚！人家现在还小……



风林是被彻底清理啦，之前有几期连手札也不让上，只露了个脸，叶子你也太狠了吧。正所谓远亲不如近邻，在此强烈呼吁，让风林常回家看看！　　From 广东吴川 梁晓鹏

得，我里外不是人啊。前几期木头没上手札那是他自己决定的，你以为叶子真管得了他啊？人家好歹也是主编啊。他跟我说有风料理了所以就不写手札了，我还能说什么？只能哭哭啼啼地说你要记得我们啊，有时间要多回来看看啊，我等着你……他说啊知道啦你磨磨唧唧唠叨什么啊，然后就骨碌碌地走了……

至于他现在为什么又骨碌碌地回来了，叶子可就不知道了。貌似风料理已经连着休刊好几期了？我最近比较忙，也没空去家后院看一眼，听说是如此。先说清楚，这事儿可真的跟我没关系，我没有内部操作任何事，叶子的统治还不至于那么黑暗——你们现在很快乐就是明证吧。看来还是有读者说得好：漂泊在外的浪子总是想要回家的。不过木头这思乡症犯得也太快了吧，难道闯家的魅力真的这么大，嘿嘿嘿……

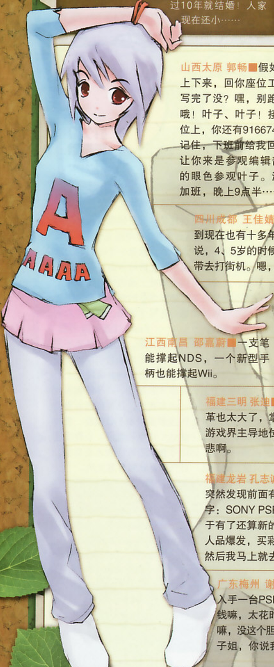
OK，玩笑话说完了，该说点儿正经的了。木头最近非常忙，而且接下来会更忙，就我个人猜测，风料理如果要每期都连载下去估计会比较困难，他的时间上不太允许，或许至多只能做不定期刊登，还希望喜欢这个栏目的读者不要苛求木头。杂志的建设是一个长期的过程，在这个过程中难免有人进进出出，而木头别无选择，必须要以领导者的身份坚持下去；至少对于我而言，他的坚持，就是我在这里的理由。

上面这些严肃的话，你通过木头那外表一半是广告一半是扯淡的手札是难以看出来的，要不怎么说是木头呢，他用树皮把自己包裹得很严实。但不管怎么说，还是要庆贺风式文法的回归！尽管要完全恢复功力还需要些时日。

就冲我上面说了这么多，你也要支持一下他在手札里说的东西吧，不然怎么对得起魔王（啊，你说我这都什么乱七八糟的跳跃啊，难道你至今还没适应我的文法？）。



江西九江 江航



山西太原 郭畅■假如我是老编：猴子，从树上下来，回你座位工作去。荇菜，你的稿子写完了没？嘿，别跑，再跑不给你发工资了哦！叶子、叶子！接触POSE状态，坐到座位上，你还有916674521434份回函没看呢，记住，下班前给我回复1/20，那个读者，我让你来是参观编辑部，不是让你用色迷迷的眼色参观叶子。活儿这么多，今天全体加班，晚上9点半……

四川成都 王佳婧■游戏伴我成长到现在也有十多年了吧，不夸张地说，4、5岁的时候，我就常被哥哥带去打街机。嗯，一个词，幸福！

河北泊头 蒋振■请问世界上最失败的人是谁？答案：蜘蛛侠，因为他的英文名字叫Spiderman——“失败的人”。

江西南昌 邵嘉蔚■一支笔能撑起NDS，一个新型手柄也能撑起Wii。

福建三明 张迪■游戏界这几年发生的变革也太大了，掌机大有取代家用机占领游戏界主导地位的趋势，真不知是喜是悲啊。

福建龙岩 孔志诚■今天，我在街上走，突然发现前面有一广告牌，上书几个大字：SONY PSP。天啊，这个小县城终于有了还算新的主机，兴奋。真希望我人品爆发，买彩票中个几千RMB就好，然后我马上就去买机器。

广东梅州 谢伟成■最近正郁闷，想入手一台PSP，可是经济不允许。攒钱嘛，太花时日了，实在等不及；抢嘛，没这个胆；偷嘛……有损人品。叶子姐，你说我该咋办呢？

你的大学游戏生活：

四川温江 黄文龙■总的来说一般般，平时玩DS，周末才能玩PS2。我们辅导员一天到晚阻止我们玩游戏。重申，我在读大学，可辅导员把我们当小学生、中学生看，真的是越想越郁闷！

吉林长春 樊焘■比较幸福。在没有耽误功课的情况下，没课时就“开战”，可以尽情发挥，不必心存局限。

云南建水 卢栖■给我印象最深的就是只要我把游戏杂志拿到学校里，等再见到它的时候，书已经破烂不堪了。游戏的魅力大到足以让人把杂志翻烂吗？那电软下次就送胶布吧。

天津 田雨■郁闷，无机中啊！与以前设想的一点儿都不一样！我在东北念大学，可学校里的人只知道PC和网游，对TV Game的理解还停留在PS时代甚至是FC时代……

北京 赵博■上大学的时候几乎每个星期都会逃课，每周都会有几天呆在郊区的家里：做音乐、打游戏。当时宿舍里只有我一个人玩TV Game，所以和同学们没什么共同语言，那段时间一到周末，就在家独自研究大作。

吉林桦甸 刁学志■我80年出生，91年开始游戏，一直至今，绝对算得上是铁杆玩家了。我大学毕业后也没有找工作，而是自己开了家游戏店（父亲出资），经营各种游戏主机，那真是想玩什么就玩什么，爽啊！身边很多朋友不理解，我也懒得跟他们说，也许我一生都不会离开游戏的了。

河北辛集 陈楚■很喜欢闯家这个栏目，更想进去坐一坐……只可惜，茫茫人海，在下乃一无名小辈，从被埋信的经验来看估计是与闯家无缘了……只好在这里默默祝福吧。

吉林长春 马国力■嘻嘻、哈哈、喔呵呵。第一，我被叶子姐搞得精神分裂了；第二，我想来电软当编辑；第三，不要说什么不必当编辑之类的，我心已定；第四，我的日语学习进行中；第五，没有好游戏；第六，我疯了（看风料理看的）。以上被在下称为电软综合症。

山东枣庄 邵荣■电软有改变吗？或者说改变大吗？当然原来的电软已经很不错了，但是仅仅加几个新栏目就可以叫“全新的电软”吗？我们家人不希望电软已发展到瓶颈，希望有全新的鲜活要素源源不断地注入电软，真诚地希望你们能在一步步进化中给我们全新的感受啊！

“随性而玩——这就是我的游戏之道！”——云南个旧 金晨

Voice 叶子，能给我介绍一下去电软编辑部当小编既快捷又正确的路吗？我现在念初三，日文掌握0，不过去当编辑是我一生的愿望，且非电软编辑部不去。帮帮我，拜托了！

From 河北邢台 李瑞鹏

快捷的方式没有，《狂野历险3》里有一句话：“Making a shortcut can lead you astray”——寻找捷径反而可能会使你迷失方向。

做电玩杂志编辑没有什么资格认证，但同时这也就意味着它并非经过突击特训就可以达成目的。这个东西快不得，是需要积累和沉淀的——锤炼自身的中文修养，提高自己的外文水平，对游戏的口味尽量广泛一些，对不同的喜好和见解都尽量宽容一些……其实这些就足够了，此外再对具体游戏之外的业界动态什么的敏感一些就更好了。你看，并不需要什么很高深或专业的东西，而就是生活中一些很平实，但同时也很有意义的要素——日后即便我们的志向改变了，准备去追求另外的目标或工作，这些素质对我们的前进也会大有裨益。

这样一条锻炼自己的路，叶子可以肯定是正确的；但它不快，或者说没有快的路。我们的人生就是一条成长的路，谁也肯定不会希望这条路变短吧，寻找捷径其实就是在缩短和裁减自己的生活乐趣。

Voice 战神2果然是神作，不过流程也太短了，打完一看，居然才10个小时，比我上一代的游戏时间还短。God难度我觉得也不是很难，我一出来就选了最高难度，叶子你呢？

From 四川泸州 李阳

嗯，我的确也觉得这一代的流程短了些，至少不觉得比前作长，还没怎么过瘾就完了。隐约记得其发售前号称长度上会是1代的两倍？这到底是哪里来的吹牛抑或是谣传。

2代最明智的做法就是追求“稳定”，它没有想在1代的基础上搞出多大的所谓变革或创新来——事实证明，很多一门心思想求新求变的作品反而会摔一个大跟头，在新老玩家面前两面不讨好。God上面还有Titan，这个难度一开始也没法儿选吗，不知你后来有没有挑战过。其实叶子最近就一直在打Titan难度，换句话说，每天都在被游戏羞辱。我承认自己是有点儿发神经了，强自身所难非要跟其死磕，发挥糟糕的时候折腾一晚上也无丝毫进展，我数次企图以头撞电视……



雪飞

Akechi Mitsuhide

●北京大风吹，满天黄沙飞。生活在这种环境中，实在是痛苦，不过既然一没钱二没本事三没有富豪老爸，就只能默默忍耐，当做是上天对自己的考验。

●最近又拿起了贝尔威克传说，在敌人的变态攻击下享受着被虐待的乐趣，这款游戏真是神作，为了它我也得再准备台PS2——不过目前没有合适的人选：猴子的PS2已经被掌机迷的翔武盯上了；小沛最近已经很郁闷，不好意思再雪上加霜了；荇菜的PS2估计跟他差不多，放在门口辟邪还凑合；至于叶子的PS2，本人慈悲为怀，实在没合适的目标再打她的主意好了。

●做战国做得多了，发现自己正在逐渐脱离社会，总觉得周围的某个人貌似斋藤道三，路上碰到的某人极像松永久秀。一定要遏止住自己的这种发展趋势，不然迟早成BT。

Voice 有了让大家发挥特长的闯关族涂鸦板，这会让很多人更加喜欢上写回函，嗯，肯定！虽然本人在画画方面是个白痴。还有就是把封面的黑白缩印画的空间也留给了自画像，呵呵，又多了一条可以恶搞的途径了。

From 内蒙古包头 侯天龙

我们的本意是这样，鼓励大家的回信可以更随意一些，不过真的要解释一下呢，不然我估计有些人反而会被“吓”得不愿意写回函了——最近就不时有读者问叶子：“是不是不画画就不能上闯家了啊？”没有的事！大家别误会，无论哪种形式的参与都是对我们的支持，都能体现出你们的热情，待遇是公平一致的，不必非要有图画在里面。这是件很随意的事，画出来叶子会很欣慰，画不出来也不必勉强。这些地方每期都有，但不是说每期你都一定要画的，真要是时间紧任务重学习忙，不必苦着脸非要涂上两笔——你大可以在那里大大地打上一个红叉，然后写“叶子你去死啦！怎么每期都让我画啊！”

骂得好，然后我还要告诉你，你骂错人了，这个改革回函卡的“歪点子”是我们二当家的——木头大人想出来的。



广西南宁 陈坚文

Voice 树上已经有好多叶子长出来了，春天就是好，万物复苏，游戏也有好多的新作出来，真是让人兴奋！

最近的行货iDSL比水货的价格只高出50元，哈哈，水货要滚蛋啦！万岁！最近学会了网上购物，遇到了一家非常棒的商家，买了一部MP3。等再攒些钱，再去买台DSL，不过买来的话，游戏好像买不起了啊！Z版的要两三百吧，郁闷……

From 浙江桐乡 全春阳



Voice 想当初买电软合刊时本人一时忘记，丢给书摊老板十元钱转身想走，突然发现老板露出了蒙娜丽莎的微笑，让本人困惑不已。难道本人帅得让人眉飞色舞？在老板多次的暗示下我才想起这是合刊，真是对不起电软啊……再次友情提醒，我的中奖礼品从没有收到过！

From 广西南宁 甘大斌

看来这“两毛钱不用找”的习惯还挺普遍的？好多人都在信里说“两毛钱找起来真麻烦”，或者“找这两毛钱也不知道能干啥用”……同学们哪，积少成多啊。是，没错，就算我们每期买电软都要那两毛，一年下来也不过4、5块钱，但其实叶子想说的是，就算我们不屑于节俭带来的积少成多，也要看到浪费导致的积少成多。

真的，后者当真是挺可怕的。面对每一笔小的支出时，会觉得这是偶然的、孤立的现象，于是我们会觉得这没关系，但如果类似的消费支出成为“偶然的”习惯，那过一段时间我们再回头算一算，一般就会愕然地发现——天啊，怎么花出去这么多钱了！

就拿叶子来说，曾有一段时间我犯懒得厉害，上班一走出家门、下班一走出单位时就懒得抬腿溜达到地铁站，总觉得打一次车花30多块钱无所谓。是啊，当兜里有几百块钱的时候自然会觉得掏个30出来并不是什么大不了的事儿——不过正是这种想法很容易使人宽容自己，一个月下来不知不觉中光打车就花出去1000多了……我当时月底掏兜儿的时候才意识到这个令自己目瞪口呆的事实……肯定很多同学都会相当鄙视叶子的这种行径，没啥好说的，败家子一个，我要再不穷真是没有天理了。好在叶子现在已经洗心革面痛心疾首翻然悔悟悬崖勒马痛改前非金盆洗手……我绝不乱花钱了！以后想玩什么游戏也都不自己买了，只蹭朋友的。偶像做不了，反面教材还是可以当当的吗！这方面叶子的自信还比较大。

说白了，咱也别来什么空话，不说追求多节俭地过日子，只求有规划、有理性的消费就成。

叶子也再次友情提醒，奖品发放情况等事宜请直接咨询发行部！

荇菜

终长夜夜之曼曼兮，掩此哀而不去

●前一段时间，一个所谓“动作游戏塔尖之争”的话题忽然在某游戏论坛上变得十分热门。究其由头大约是因为《战神2》的发售，于是引起一些动作游戏爱好者的讨论，并且引申到《战神》、《恶魔猎人》、《忍者外传》、《鬼武者》、《忍Shinobi》等著名动作游戏系列的比较。其实大家对于自己喜欢的游戏各抒己见是一件很有意思的事情，不过这次的几个“参赛选手”看起来却有点儿不太搭调。譬如说《忍Shinobi》从本质上来说是个平台游戏，《鬼武者》系列所追求的精髓也和其它动作游戏有很大差异。而《战神》则把游戏的重心放在剧情、世界观以及感官表现上，在动作系统的深度方面其实根本不值一提——当然，这不是说《战神》这个游戏不好，只是把它与《恶魔猎人》这样的作品放在一起比较，很给人一种“关公战秦琼”的感觉。所以，对于这样的话题，本人也只能一笑而过了。

●开我东阁门，坐我西阁床；脱我战时袍，着我旧时裳。当窗理云鬓，对镜贴花黄。

山东海阳 曹善一■最喜欢的还是风林……的主机……嘿嘿。不过想归想，不久就要高考了，闯家的同学们一起努力！

新疆昌吉 张喆■唉，硬件商们拼主机，我可糟了殃，我哪来那么多钱！东西更新快了，我反而十分怀旧，过去的东西虽说简单不过蛮有深度的。

重庆 王一蒙■话说这学期我们有个什么研究性课题，不久之后就要做展版了，我自己用“RPG Maker 2003”做了个游戏，要是能得到大家的认同就好了。

甘肃兰州 王利融■对大学生活还停留在向往中，不过再过一个月也就解脱了。希望到时候我也能如愿开始自己的大学生活，到时候就有更多的游戏时间了，也许能交到更多的“游友”。

浙江温州 包琎■我发现，自己解决了一个难题，那就是拿到一本新电软后该从哪开始看——按回函卡上提问顺序看，哇哈哈哈，这样看真是有头绪多了。

广东新兴 陈锦灿叶子姐，你会不会觉得你上班的地方像个生态园？

江苏泗洪 乐易■我几个同学看了杂志的新栏目“解构恐惧”和“电玩NOVEL”之后吓得晚上不敢睡觉。而本人则是在昏暗的旧式台灯下将它们一字不落地品味一番后安然入睡，而且还做了个梦：我一边牵着绫波丽的手，一边拿着PSP，在寂静岭逛大街。

唔，新栏目的威力有这么大吗？话说你这梦也太诡异了……

贵州贵阳 耿若欣■不光是游戏，像是文学作品、电影、歌曲、食物以及人，都不能全靠别人的评论来判断好与坏，不要被别人的想法束缚，自己觉得好的，那就是好的！

四川万源 罗瑶■叶子，加油！不，加水，努力工作，办好电软（附，我其实很推崇北斗兄）。

安徽滁州 张峰■叶子，人家木木都出新栏目了，咱也不能示弱啊！加油加油，把闯家主持好，让大家都看看咱姐也是非常有实力的。

黑龙江哈尔滨 金龙哲■闯家里除了叶子，其他编辑的存在感太弱，这点要改正。

吉林敦化 姚远■说老实话，叶子，我快被你的话折磨死了。拜托，你在闯家每期的“序”中能不能不讲那种晦涩的话。不看还好，看了之后我身边几个人都说：“叶子啊，怎么和她姐姐唯夜似的开始每天多愁善感了呢？”我听了实在好气又好笑啊。

湖南长沙 陈龙■如今的电软可是越来越好看，前不久偶然从室友那儿看到了97、98年的电软，差距好大啊。

黑龙江伊春 北极熊■每次看Game Bar的心情都会很好，一种“高山流水”的感觉，原来还有这么多和我同样爱好游戏的人。

Voice 想不到叶子也是切尔西的球迷啊，现在这年头，找个切尔西的球迷真的很难哦。当切尔西的球迷，首先就是要不怕被踩、不怕被抽，否则一不小心，就有“暴发户”、“势力眼”等一大堆名词落到头上。既然咱都是切尔西的球迷，你支持切尔西到什么程度呢？我可是切尔西的死忠哦，等我有了大幅切尔西的海报，一定会选两张帅的寄给你。　　From 安徽合肥 小白



其实呢，我FAN得比较伪非，说老实话，你也不能指望我跟你们男生一样做那么狂热的球迷吧。叶子属于那种心情型的，感觉来了就会突然觉得一支球队相当顺眼，然后就开始在心里支持它了，不需要什么铺垫，也谈不上太多理由。而且我一直是比较喜欢英格兰队的，而队里有那么多人都在切尔西踢球，就冲这个也要支持啊！别看本人一副孱弱的样子，实际上我对很多体育项目都有兴趣。当然了，参与是没戏的，但观看的话就比较来劲，叶子属于脑内运动派，十分伪非，同时也十分博爱，就全当是在拓展自己的理论知识和眼界了。其实这样挺好，不然一脑门子都只是游戏的话，就算每天都会上下班在路上滚来滚去，但精神上已经是个闭门不出的御宅族了，我必须有意打破一些无形中为自己造就的圈子。

说回足球，惊闻PERFECT竟然做起了曼联FAN（他上期手札中有提吧）——虽然其说只限于本赛季，但我们当饭的是要有立场的，我这就宣布在本赛季英超结束前，我与PERFECT不共戴天！别担心，很容易做到的，反正他一直戴着帽子（头盔？），本来就已经不共戴天好多年了。另外我猜他说“本赛季”的原因，也是因为下赛季再想看到英超就没那么容易了，以PERFECT可以连续一个月用麻辣烫打发自己肚子的消费理念，是断不肯每个月花100多去买那转播费的。

对了，小白读者作为切尔西的死忠，肯定会去买机顶盒看英超的吧？那叶子也不要你将来的海报了，到时候就把每场切尔西的比赛都录下来寄给我吧——你别刻成蓝光啊，DVD的就成。

GAME SOFTWARE EDITOR CARD

姓名	猴子
职业	贤者
必杀	RAP
弱点	二姐

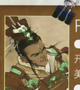
●这个月有很多事发生。校园、炼钢厂、俄罗斯、埃塞俄比亚、当年明月、逆转裁判、亡灵之翼、银魂……总之人生中每一天都和不同的事情有无数交点，一个月里就更多了。在几经变故之后我们发现自己的日子依旧和以前一样，这就是平凡人的生活。

●五一之前编辑部的诸位如临大敌，为了全国读者，牺牲再多自己的私人时间也是无所谓的。这期的稿子实在多了点，导致猴子长时间处于睡眠不足状态。每天晚上还要失眠，熬到2点多才能睡着，到早晨8点就得醒……真是痛苦的一个月。

Voice 其实初中以来，我一直的梦想都是当一个宅人，自认为当宅人再容易不过，而且很悠闲。可也就是前段时间，我发现当宅人也是很奢侈的一件事，并没有那么简单。这把我直接打击成了现实主义者，不过，看清现实总归是好的。　　From 内蒙古锡林浩特 赵晋威

当宅人哪有那么容易，首先，就得有召唤天上掉钱的能力，否则拿什么养活一直窝在家里的自己呢（别说吃一辈子的父母）。而且所谓宅，一般总得迷恋点儿什么东西吧（要是纯蹲在家里又什么都不喜欢的话，那恐怕还真有哲学家的潜质了），不过这年头儿，但凡FAN得深入些那开销可就大喽，一个做工精细上档次的手办上万，甚至上十万日元也是稀松平常的情况。没钱，是没资格宅的。对于我们普通人而言，就算真的想宅，也要先努力工作赚钱再说吧。

当然，并不是说家财万贯的话就可以撒了欢儿地宅了——虽然怎么支配自己的财产完全是个人自由，不过所谓人吗，是个活物，总对着家里一堆不会说话的物质有什么意思，走出去多交流交流——就比如说，哪怕来到闯家里听听大家也是很有乐趣的吗。真的宅人其实心里苦闷，一点儿都不悠闲，因为他们明白自己的生活不够正常、有残缺，只是不愿去想罢了——而去迷恋、去宅，本身同时就是一种逃避，如此互相深化，很容易形成恶性循环。能看清现实的人才是睿智的，能看清现实，就是生活中的勇者。



PERFECT　　欢迎面目可憎

●最近开始玩三国志11了，特别喜欢里面以水墨风格描绘的背景画面，尤其是游戏的开场动画，真想不到三国游戏的片头还能这么别致，难怪很多人一直猜测三国系列的美术设计有大量国人参与。

●上期叶子选了一篇所谓职业玩家的文章登在Game Bar里，作为FF11的玩家，看到作者的感情流露，自己也颇有感触。大概沉迷网游的人都对自己在虚拟世界中结识的朋友抱有特殊的感情吧。

●街霸3.3真是太经典了，以至于让我和小沛、荇菜投入了两年，仍然乐此不疲。不过也越发感叹自己实在没有动作游戏的天赋，更没有苦心练招的耐心，玩了一年多的HUGO，竟然还敌不过荇菜修炼一个月的成果，在快乐游戏的同时，PERFECT的自信心也饱受摧残。

“回不了家不可怕，可怕的是家里有叶子。”——山东济宁 陈磊

Voice 叶子啊，我憋了一年多，才写出一封回信来，你没理由不登吧？这可是我处心积虑呕心沥血的成果啊。

很喜欢你古怪的性格和说话的方式，既然叶子有时会说一些让人胃里反酸水的话，那我就尽量配合你，问你一个能让你尽情发挥的问题：据说叶子曾经险些考入清华，还曾经出国堕落了一圈。那你人生的理想仅限于做一个游戏小编吗？我认为一个人是应该尽己所能发光发热的，不知叶子的看法如何？我极为迫切地想知道答案。

From 天津 张志鹏

其实在大家看不到的地方，叶子早就无数次地尽情发挥过了——这么说吧，诸位在杂志上看到的每一封家书的回复，其实80%都是删节版——别急着找人算账，是叶子自己删的。我在准备每一期的素材时，经常是写着写着就来了情绪，一个回复写出1000多字都算少的。那么多字看起来是挺体面，但实际排版时黑压压一片影响美观不说，估计也没人看得下去，所以叶子经常会做后期调节，有些回复的“原版”是非常非常长——的，但可惜，大家看不到了。

说回你的来信，叶子可得更正一下，是出国颓废，不是出国堕落，我当年还没离谱到后者那种程度。另外你的成语运用也颇有我的风范，嗯，好孩子，继续努力。关于你的问题么……第一，我从不认为自己过去的经历跟现在的地位应该有



什么必然联系，别说都是些半调子的事儿，就算是真有什么体面资历，我也觉得那只属于死掉的过去。第二……说实在话吧，叶子压根儿没有过华丽的理想，我很安心做一个普通的老百姓，仅此而已。我现在可以工作得心安理得，给别人带去一些东西的同时，也令自己感到愉悦，叶子已经很满足了。我原本学的就是传媒交流以及心理，这年头儿碰上一份专业对口的工作容易么。

或者这么说吧，安心就是我的理想。

一个没理想的叶子可能是打击到你了，但我本不是参照系。这个世界是平衡的，需要不断积极开拓的人，也需要平平实实生活的人，伟大者引导世界，普通者构成世界，缺了哪个都不行。从你的话语中我可以感受到你对理想的热忱，叶子真心相信如果按这种心意走下去，你会成为一个现实中的勇者。而叶子若可以成为一个在勇者刚起步时为他提供了一些有用信息的NPC，已实感荣幸。我们有各自不同的生活，有各自不同的理解，因此交流才有意义。

唔，一下子又说了好多，不过大小姐我现在比较开心，这次就将未删节版完整奉上。



Voice 请问除了你们的风领导外，还有哪位小编完成了全机种收全这一壮举？

From 广西桂林 文敏



你为什么要把风林排除在外？默认他是土财主了吗？我记得木头在手机里提过了吧，他近期内根本不打算花钱买主机了，至少PS3他就是一直没买的，在我看来这颇为明智，他难得干一件头脑不发热的事儿。木头也成熟了啊，懂得不乱花钱了——因为今年内他就将有大事发生，大事哦，很花钱的大事哦，你尽可以猜猜是什么，猜不到的人……我只能说你是笨蛋了。

你若问最新一代主机的话，据叶子所知岚枫应该是已经全入手了，同学们啊，新的打劫目标已经出现了，常看《掌机迷》的人应该对这位土豪小编很熟悉吧？你们要不赶紧出手可就什么都分不到了，我们这边好几位编辑都打他主意呢。

与之相对的是猴子，他虽然没啥新主机，但此前的机器可收集了不少，还有一堆正版盘——最关键的是，他把这些都搁在单位，堆得满桌子都是。我们是正人君子，但你也不要如此诱惑正人君子嘛！这要是哪天猴子突然失踪，然后大家开始开心地分他的东西，我告诉你，我可一点儿都不奇怪，昨天我们就演习了一次呢。

Voice 叶子，我认为Bar这个栏目非常的棒，每次看过后，心里都会有很多莫名的感动，可能大多数文章都很生活吧。至于印象最深的文章，我却实在说不出，因为有太多的好文章了，就比如《花开了，又一年，她们不在了》、《纯粹》、《被误读的查拉图斯特拉》等等。

风印是我从电软中认识的作者，我也很喜欢他的作品。

From 四川成都 周骥

Voice 本人人品超级好，除了平时被偷次数过多……最近又丢了个钱包，200多块、SP、手机……圆满了。叶子，以后我每月寄两张画给你好吗？

From 云南昆明 颜洁

你的钱包真大……还是说把整个手包都丢了？那个贼人应该不至于一次接一次地从你的包里摸出这么多东西，除非你是在街心公园睡着了。恐怕是把整个包都忘在哪了吧？

你在来信中的话叶子都看到了，不少人都会有类似的想法：自己的生活处于轨道上，但却不快乐。其实啊，别往自己的脑袋里塞进那么多这个年龄不应该承载的东西，只需不时给自己定个小目标，简单地想想明天该怎么让自己轻松或开心，就很够了。就像叶子，我今天的目标就是写出2000字的回复，一写完整个人立即就轻松了，我可以撒了欢儿地去打游戏、去看动画、去翻漫画……不好，我好像有点儿宅了，刚才的话不算，大家也不要学，还是要多出去走走才好。

寄画来当然OK啊，这次的“幸运猪”就画得很有意思，生活中的很多细节都可以让自己愉悦，比如你画画的时候，比如我看你的画的时候。

风林 我好毒

●必须得承认，我胖了至少三斤，但这丝毫不会影响我用心体验今夏新上市的新口味冰淇淋的兴致。

●一个月来第一次登陆Xbox Live，30秒钟后我下线。

●我发现写手札或这语那语的，总之同质的栏目，绝大部分人写的内容都非常相似，出现几率最高的内容包括——吃、电视剧、电影、游戏。难道我们这样的行当就这些生活内容了不成？还是说现代人大部分都空虚得很？我决定，以后每期要做一件很重要的事情，下期预定挑战30分钟内吃掉20张肉饼！



●到今年11月份，我都打算穿同一双鞋子，我实在太喜欢现在穿的这双了！

●我、我就写这么多了，我发现这两期真的是没什么太多的事情可说，基本上都是加班。

●日子定了，今年果然要忙到不能行。

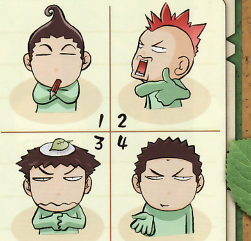
VOTE FOR HAIR!

某天PERFECT竟然主动跟我说，让画师给我换个形象吧，总戴个帽子感觉跟其他人不搭调，有脱节的感觉。

说实话，这简直令我惊诧极了，因为我一直都以为他是个并不怎么在意自己在“家”里形象的工作狂呢。没想到啊没想到……没想到你竟然会主动落到我的手里……

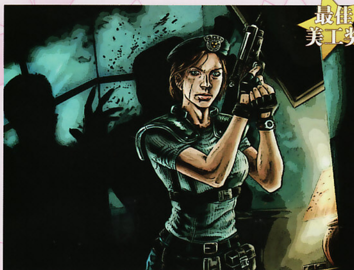
不过，这次我们不独裁，我们要民主。

右边，就是画师为PERFECT设计的数种新发型，接下来的数期中，我们也都会陆续拿出其它的概念图来，而具体最终要选用哪一种，就全交给诸位读者去投票决定喽，还请持续关注这个栏目，你的一票，将很可能决定PERFECT脑袋的命运！



最佳美工奖 大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后二个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　口责/小沛



↑生化危机　北京　梁陈佳　吉尔面对丧尸时的沉着冷静实在令人钦佩，画面的气氛把握得很好，对危急时刻的暗示令作品充满紧张感。



↓终极实况10　广西　韦冠杰　不知道为什么？这幅画有似曾相识的感觉。地上的蛇是怎么回事？难道是连怪物都可以参加的终极比赛吗？



↓王国之心　北京　草由mcy　这画工很有长进啊！穿上中式服装的索拉真像个年轻英俊的武师，旁边的“木须”也很可爱。



↓林克　上海　JOKY　林克本身是西方风格的人设，然而你为他配的背景却有点东方的感觉。这样搭配出来的效果其实不是很理想。



→真田幸村　湖北　梁宛若　这个真田幸村绝对是少年版的，要不是看着他的打扮和你为作品起的名字，我还真没把他和战场上的骁将联系起来。



→零红蝶　湖北　梁宛若　这种画风的确适合于恐怖游戏，不过要是画怨灵之类的可能感觉更好一些。这两姐妹可是非常可爱的类型啊。

投稿须知：原投稿地址因故停用，新地址为：daqiang@magiczone.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

绘卷 无言之传神

VOL.04

这将是为大家纯粹提供一种欣赏的一页，我们每期会选登一幅不见于游戏本体的设定图，或者其它游戏相关的艺术绘画。缀少量文字加以解说，其余的，全交给您去品味体会。

□文/荇莱

有些经典几乎无法超越——就像《街头霸王3 三度冲击》，就连CAPCOM自己也迟迟不敢拿出后续作品，深恐背上"狗尾续貂"的骂名。留给我们玩家的，就只有无限的仰望和期待了。

在格斗游戏中，故事背景其实并非重点，而要表现一个人物的性格，外形设计尤为重要。活跃在《街头霸王3》中的息吹，表面上是一个普通的高中生，但实际上是秘密的忍者学校的一员。"变身"（或者说换装）前后的她，在气质上有着截然的不同。从这张忍者装束的图片中，我们很难看到她作为高中生活泼明朗的一面；我们所能看到的，只有从她那轮廓分明的脸上所透露出来的坚定，和战斗之前的全神戒备。

息吹

IBUKI

龙哥热线

青春的五一长假即将来临，各位读者朋友们都有什么宏伟计划呢？是出门旅游还是在家玩游戏？

最近突然极想吃海鲜于是开始喝海带汤的龙哥

龙哥：请问现在XBOX360刷机后是否全版本D版通读？或者是有哪些版本刷过之后可以通读？另外，XBOX360的改机芯片如何，有消息吗？　　（江苏镇江　史季风）

不可通读。刷光驱后只能读对应主机区域的游戏和全区游戏，目前市面上常见的为日版、港版、台版、韩版主机，都对应日版和亚版以及全区游戏，国内可买到的游戏基本都可以玩。还有，XBOX360是刷光驱，而并非“刷机”（因为通常刷机是指通过给主机刷BIOS的方式）。至于360的改机芯片……既然刷光驱的方法早就已经推出并且相当成熟，而且价格上也比加芯片要便宜许多（几乎就是无本生意），那么360的改机芯片即便是推出也是没有什么意义的了。

最近小弟入手了一部PSP，在此想问你几个关于PSP的问题。1、PSP的操作界面有中文版的吗？2、PSP的游戏在国内有盗版的吗？有的话大约多少钱一张？3、PSP变砖之后修好的可能性大吗？我这个人好奇心比较大，怕哪一天就把PSP整成砖头了。4、给我介绍几款好玩的游戏，最好是RPG而且是中文或英文的，日文的我一点都不懂。

（安徽广德　李昊）

1、PSP只要升级到2.7版就能对应中文界面。2、没有，玩PSP要么是买正版玩，要么就是现在非常“流行”的用记忆棒玩了。没有盗版的PSP光盘，但是有刻录了许多PSP游戏的套装光盘卖，这样玩家就不必自己去下载，只需把里面的游戏ISO拷出来，再拷到记忆棒里就行了——当然，这也算是盗版的一种。3、PSP变砖后是可以修复的，采用的是硬降的方式，推荐拿到专业的修理店去进行修复。另外，在拿去修复前一定要确认是不是真的变砖了，因为许多时候由于误操作而产生的问题和症状可能和变砖的部分特征有相似之处，这时候是可以通过用软件进行系统还原加以恢复的。4、《怪物猎人》这种游戏不知道你喜不喜欢玩？两作都有民间汉化版。另外，《天地之门》1、2代以及《魔窟皇帝》等都有中文版，不过这些都是动作要素很强的RPG，特别是后者，跟PC上的暗黑挺像。

NO.1：我冒着生命危险将我的PSP用DEVHOOK 0.52模拟到了3.11版，正享受着MHP2的乐趣呢！但是每次进入DEVHOOK时选好了游戏，可总是直接进入3.11模式，并没有打开ISO，要自己手动进入游戏才行，并且用HOME键退出游戏时总是直接关机，请问这是怎么回事？NO.2：在3月15日的时候（大概吧，具体时间不明），MHP2的汉化版由CG汉化小组发布了，时间不超过一个月！怎么那么快呀？像MHP2这么大文字量的游戏在一个月之内能玩到汉化版太神奇了！NO.3：本人用的引导盘是港版机中的上网指南的，40元一张，能否用于降级？NO.4：你说的那本《中日交流标准日本语》，我翻遍大江南北也没找着啊！NO.5：为什么《怪物猎人P2》存档时有时会一直停在LOADING界面，无法存档，害我几次都白打了，为什么？我用的是DEVHOOK。

（福建大旧　张由页）

1、在DEVHOOK里面有个选项可以选择是直接进入游戏还是先进入XMB，想直接进入游戏的话只需更改一下设置即可。至于按HOME键退出会死机的问题，龙哥建议你尝试修改预载入地址看看。2、“人心齐，泰山移”就是这个道理，《怪物猎人P》在中国就有许多PSP玩家非常喜爱，并且也推出了汉化版，这次MHP2汉化版的推出自然也就在情理之中。其实像这种人气高的游戏往往会在第一时间开始汉化，甚至会出现汉化小组间的撞车现象——例如去年的NDS版FF3汉化事件。虽然MHP2的汉化版在质量上还有不少提升空间，不过毕竟在这么短的时间内进行汉化已经相当不容易了，也希望玩到了汉化版游戏的朋友们至少能在心里感谢一下那些辛苦的汉化工作者们。3、PSP降级完全不用引导盘。4、“标日”应该不难买到。5、存档的问题，还是推荐刷自定义固件。

↑这就是CG小组汉化的MHP2。

龙哥：我是今年2月才开始接触TV GAME的，因此有N多东东都搞不懂：1、《生化危机4》是否移植到了PC上，跟PS2 有什么不同呀？2、PSP上的PS模拟器可以玩PS2游戏吗？3、NDS上的游戏是不是很多都出了汉化版？我对日语可是一窍不通啊……还请龙哥一定要不厌其烦地回答我的问题（鞠躬ing~）

（重庆　何方舟）

1、是，PC版《生化危机4》已经发售了，PC版是以PS2版为原型进行移植的，也就是说PC版中也有ADA篇的流程，没有什么变动。2、“PS模拟器”……当然只能模拟PS游戏，怎么可能玩PS2游戏，这不是很简单的道理吗？3、没错，NDS和PSP两台掌机上都有不少汉化游戏，不过NDS上的汉化游戏要比PSP上的多出许多，本刊前两期科普园地栏目有对这方面进行过详细介绍。

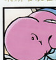
龙哥：你好，小弟在春节时购进PS2一台70006，但不能读PS1游戏，有的刚买来的盘就不能读，玩生化4普通模式没有问题，但在最高难度下当CG完了之后就会死机，请问从以上问题是不是跟直读有关？如果换直读，在50—60元价位上哪款直读好？近来小弟听说PS2也可以加键盘和鼠标，于是很想装备一套，但不知选择什么样的好，是不是要加转换装置，那么一套要多少钱？还有键盘与鼠标的键位如何设置？听说键盘有PS2接口和USB接口的，不知两者有何不同？我想购买无线手柄一只，要求能在4—5米内正常使用，不知买什么牌子的好，还有多少钱？好像在贵刊上看到过利用U盘充当无限记忆卡的文章，可不可以运行U盘中的游戏或FC模拟器？（江苏徐州　汪龙）

玩PS1游戏不能应该是操作方法的问题，7W系列的直读一般是按RESET键3次开机读PS游戏，你试试。至于《生化危机4》最高难度下CG完了后死机的现象应该是盘的问题，与直读无关，不必更换。没那么麻烦，买一个转接器就行，然后就能直接使用电脑用的鼠标和键盘。龙哥记得有款转接器是叫做Maxshooter，以前买的时候好像是一百来块钱。PS2的无线手柄？得看你要什么价位的了，普通的兼容组装无限手柄大概是在小一百，不过龙哥个人还是推荐罗技的，手感相当不错，不过价格就比较贵了，三百左右。如果你只要求在4-5米内使用的话，其实没什么必要专门去买无线柄。不能运行，那个方法只不过是将PS2记忆卡中的记录拷贝到U盘之中，你并不能通过这个方法用PS2玩U盘中的游戏或模拟器。

↑Maxshooter转接器，用这个就能让PS2使用鼠标和键盘。

难不倒的龙哥：你好,这是我第一次写信。1、PS2有1000系列的吗？如果有的话，现在还有卖吗？2、XBOX360上的配件可以在电脑上用吗？3、现在PSP的最新版本是哪种？日版、美版还是港版？如果现在想买的话，应该买哪个版本PSP？4、我在《最终幻想12》中了解到阿尔克迪亚帝国的伊夫里特级战舰参加

了拉巴纳斯塔袭击王宫的事件，我对这一情节不太懂，能不能帮我解释一下什么是拉巴纳斯塔袭击王宫的事件吗？（江苏苏州 江）



1、“1000系列”？那是PS时代用来命名的型号系列，PS2是从10000系列开始的，现在早没了。2、XBOX360可以跟电脑通用的配件有HD-DVD光驱、有线手柄和摄像头，其中摄像头好像要装驱动，别的不用。3、是不是最新版本跟哪个地区版本没有什么关系，毕竟PSP在这些地方都早已经正式发售两年多了，而且现在市面上的PSP也大多都是港版，没问题，放心吧。4、FF12刚一开始的时候，帝国军的伊夫里特号去袭击拉斯拉王子所在国家的王都拉巴纳斯塔，当时由于战舰上的破魔石爆发，直接把整个王都都给毁了（相当于原子弹爆炸），拉斯拉王子由于正好不在王都所以幸免于难，之后王子为了复仇而组织部队抵抗帝国军，最后战死，导致了阿希娅公主年纪轻轻就成了寡妇……

不知近来身体可好，小弟有几个问题想请龙哥帮忙。1、EPSXE模拟器的游戏，在网上很难找到，后来在一篇EPSXE的使用方法上说用EPSXE玩游戏得用到电脑光驱，那是不是将PS的游戏盘用电脑光驱读取？如果是，龙哥可不可以介绍一下如何将PS的盘转换成EPSXE支持的格式呢？2、小弟想购入Wii一台，但关于Wii的手柄有一个问题，就是Wii的传统手柄可以用来玩《赛尔达传说·黎明公主》吗？

（辽宁凌源 赵文磊）



1、不必，直接用EPSXE运行PS游戏的ISO文件即可，不必用到电脑光驱。最近因为PSP上的PS模拟器的缘故，网上关于PS游戏的资源丰富了许多，肯定能找到你想玩的游戏。2、Wii版的《赛尔达传说·黎明公主》不对应传统手柄，既然你都打算买Wii了，干嘛还打算用传统手柄玩？太浪费Wii手柄的良好创意了。

龙哥，小弟第一次问您问题，问题中有啥错误请多多包涵。1、《极品飞车10·玩命山道》开始游戏后，玩一会会给你选3辆车，哪一辆是超级跑车，什么颜色？2、本作有密码吗？如果有，请告诉我一下，还有怎样输入？3、《火爆狂飙·统治者》好玩吗？ 4、《战神2》是否有密码？

（上海 李佳伟）



1、NFS10中的一大特色就是将所有的车都分为三大类：肌肉车（Muscle）、超级跑车（Exotic）和改装车（Tuner），游戏一开始可以选择的3辆车中Alfa Romeo Brera就是超级跑车，黑色。其中肌肉车操控性有所欠缺，但加速非常快，极速较快；改装车操控性比较灵活，加速较快，但极速不够理想；而超级跑车的性能则比较平均，操控性和加速这两项指标介于肌肉车和改装车之间，但是极速是这三类车中最快的。2、有，在



↑这辆黑色的Romeo就是刚开始时可选的那辆超级跑车。

最开始的主菜单输入相应按键即可开启。↓→→←→↑↓□，获得无限慢动作时间；↓↑↑→←←→□，获得无限队员能量值；→↑↓↑↓←→□，开启NFS:C Vinyl；↑↑↓↓↓↓↑□，开启Driver Vinyl；←↑↓←↓→□，获得无限氮；↓↑←↓→↑□△，增加玩家现金数量。3、一般，不是特别好玩。4、在显示出"Sony Computer Entertainment Presents"这行字之前同时按下L1、L2、L3、圆圈键和方块键就能开启高清模式，成功的话这行字会变成紫色。

敬爱的龙哥：你好，近来的问题比较多，希望龙哥能帮忙解决一下。1、NDS游戏《重装机兵·钢之季节》中赏金怪物里的“グラマースターリン”用BSコントローラ查看他的位置在“レッドバビ”中，但我在那里进进出出好几十次了都没有碰上，请问龙哥它是可见的吗？还是在行进中随机遇上的？2、NDS游戏《恶魔城·废墟的雕像》将吸血鬼俩姐妹净化后就能和一个男人对打，只有打败那个男人才能得到圣鞭，还是圣鞭在其他的地方？3、PS2游戏《战神2》来到一处断桥，桥下有一对倒挂的翅膀（星彩同学没有写出如何通过啊？），我不知道该怎么样通过该处？是否要抓住那对翅膀，可那对翅膀一靠近就消失了，搞不懂该怎么办，望龙哥能火速帮忙解答，小弟跪谢了。4、我买了一块R4烧录卡和一块1G的原装日产金仕TF卡，内核我用的是最新1.06版，MOOSHELL也下了，但我把MP3电子书等下载进去后，放在了SCHINESE的目录下。装入NDSL开机进入R4的界面，但没有发现我拷进去的MP3等，一直在头痛中，望龙哥帮忙我下，教我R4如何下MP3电子书等，下载后应放在哪里，进入R4界面后，又该选哪个图标？ （浙江海宁 邪恶の飞天小猪）



1、没错，**グラマ－スタ－リン**这个最强大的战车型怪兽就是在**レッドバレ－**中途随机遇到，你只能多去转转碰碰运气了。这家伙攻击力很高，注意恢复HP不难战胜，之后其就会成为你的战车。2、那家伙就是里西特，战胜他之后就能得到圣鞭并且开启四个新的区域，这是达成GOOD ENDING的必要条件。3、龙哥只能建议你去买后面出的《战神2》D盘了，这个问题上期有介绍过，就是因为第一批盘根本就是问题盘，打到这里之后是无论如何也过不去的。只能买后面出的好盘才行，不过好在记录可以通用。4、直接把MP3放进TF的根目录下或是自己新建一个文件夹，然后选择“多媒体”播放即可。

1、网上总有关于PSP2的风声，不知是否属实，最近这几年会出吗？我总觉得PSP如今的销量只有NDS的二分之一，索尼很可能会推出一款新的版本，势必会加大内存，降低成本，我担心，我刚买PSP就……2、我想入手的是普通版+屏保+包+4G组棒+线控耳机，不知合计大约多少？另外想问一下，4G组棒和线控耳机各多少钱？一块锂电呢？3、下载一个游戏的容量大约是多少？4、我喜欢木碳黑的PSP，不知龙哥喜欢哪种颜色的？听说市场上这种色的有翻机，不知如何判断，除了看摇杆和屏幕中是否有灰尘还有别的要注意的地方吗？5、我想在PSP上玩铁拳5，不知是否很伤按键。6、PSP上有什么值得购买的周边吗？7、PSP上有中文的三国战略模拟游戏吗？8、王国之心和NBA2K会出在PSP上吗？9、如何分辨HORI的原装膜？

（江苏通州 某读者）



1、PSP2总有一天会出的，就像NDS2总有一天也是会出的一样。其实在掌机界，PSP能有现在这份成绩已经非常难能可贵了——虽然在实际购买PSP的人群中真拿它当掌机买的人百分比究竟有多少还有待商榷，但其全球总销量毕竟还是达到了NDS的一半，成绩其实很不错。所以，其后续机肯定是迟早会出的，这点毫无疑问，估计明年之内就会有不少消息了——不过，它出它的，你买你的，管这么多干嘛？2、其实按你这个配置，还不如直接来个豪华版得了，这么零零碎碎的拼起来，其实东西和豪华版没什么两样，买起来反而麻烦许多，价位的话应该是两千出头左右。4G的组棒，高速的现在也就三百多块钱；至于线控，就不大好说了，牌子、型号不同，价格上天差地远，你自己挑个合适的就成。3、不一定，看具体游戏。一般是几百M。4、个人喜欢黑色的，相对耐脏。PSP翻新机分为原厂翻新、半翻新机和全翻新机三种，其中原厂翻新没有问题，半翻新机除了看灰尘之外，还可以注意螺丝有无痕迹、后面板光圈是否有划伤、后面板光圈贴附是否平整、前后面板接缝处结合是否紧密等等；全翻新机比较难鉴别，除了上述要点之外还可以看看电池舱内贴纸上下是否颜色一致。5、玩格斗游戏肯定会比较费按键，没办法的事。6、无线路由，想联机的话这个必买，其余配件也就摄像头可以考虑一下。7、PSP上，三国5、6都有官方推出的繁体中文汉化版，另外“中原之霸者”有民间汉化组自己汉化的版本。8、目前两个系列都没有官方明确标明会在PSP上发售，不过去年负责开发KH的野村哲也曾经在采访中透露过有在PSP上开发KH作品的意愿；而NBA 2K系列方面，考虑到欧美厂商一贯的多平台战略，PSP版新作也是有可能的。9、这个，还真不大好用文字说明：首先，外包装上应该是日文的，其次，HORI原膜擦屏幕的布是纸黄色的并且非常平整，手感也很好，最后，原膜透光度很好，组膜则不行。实际一点来说，现在HORI的原装膜在我国已经比较少见了，大部分都是组装膜，当然其中也有质量还不错的。



PSP游戏汉化大鉴

自2004年12月PSP发售至今，PSP平台上的游戏软件已达近千款之多，而随着FASTLOADER、DAX、DH等破解技术的出现和成熟，越来越多的玩家用记忆棒玩上了破解游戏。相对的，对于汉化者来说，ISO镜像DUMP技术的日趋成熟也为他们提供了一个良好的工作环境，PSP游戏的汉化传说也由此开始缔造。

PSP 何为汉化

汉化，顾名思义就是把游戏中的外文进行“汉字化”。但是，汉化这门技术并不如“汉化”这两个字所表达的意思那么简单。对于汉化，我们所要做的不是在WORD里选中西文的“translate”按下Backspace键后再用紫光拼音输入法输入中文“翻译”两个字，我们还需要一系列其他的步骤和流程，所以，汉化是一个多方合作的过程，而不只是一个单一的动作。

PSP 走近汉化

在网上经常看到有很多网友对汉化技术很感兴趣，每逢说到汉化，不仅有对汉化小组和汉化个人的敬仰崇拜之辞，更多的会抒发一下自己对学习汉化技术的渴望和热情，那么在这



里，就让我们一起来接近一下这么一门“高深”的技术。

首先我想说的是，作为一名汉化者最必要的素养不是你的日语水平是



否达到一级水平，不是你的C或C++能力有多强，也不是你的PhotoShop编辑能力是否过硬，而恰恰是非常容易让人忽视的心态因素。汉化往往是费时而又费力的，在这冗长枯燥的过程中，我们还将可能面对技术上的瓶颈、Lamer的冷嘲热讽、现实生活工作学习的压力等等问题，于是能否始终保持着良好的心态坚持汉化工作就显得至关重要了。

当然，光有良好的心态，手上没两把刷子也是难以有所作为的。不用太担心自己只会编程但对日语一窍不通或是只会用PhotoShop改图但在程序方面是个不折不扣的门外汉，世界上全能的人也就那么几个，这些人中有闲情来搞汉化的更是屈指可数。汉化有其自己的流程和工序，每个小组成员也有其各自的分工，我们一般将汉化的过程分为：分析破解→编写码表→导出文本→翻译校对→重编码表→导入文本六个步骤（图片的导出也在分析破解后完成，修改后按原样导入）。其中第一次的码表是在对ISO进行了分析破解后根据找到字库的基础上编写的，而第二次的码表则是根据对翻译终稿所用字进行统计后进行编写的。

在知道了各个工序后，我们就可以很方便地根据自己的专长对号入座了。程序高手可以参与到破解行列中，PS高手可以参与修改图片的工作，日语高手不用说当然是加入到翻译队伍中去啦。而文本的导出导入、码表的编写等工作可以使用一些前人编写后拿出来共享的现成的工具，也可以请汉化小组里的程序高手根据所要汉化游戏的特性因地制宜地编写个专属工具。



如果你觉得自己在各技术方面都不太够格，唯有玩游戏的水平还称得上是个中高手，而又对汉化工作非常有热情想加入其中，那么我可以很负责任地告诉你，并非“攻略组”才是你唯一的归宿，“汉化小组”也同样欢迎你的到来，因为有个职务非你不可，那就是——测试。可以说，任何一款汉化游戏在第一轮汉化完毕后都是有着这样或那样的BUG存在的，文本错位、剧情跳跃、花屏、死机，一切都是未知，这个时候就需要测试员出马了，把游戏里因汉化而导致的BUG一个不剩地揪出来，告知程序员重新修改使汉化游戏完美起来吧！

由于篇幅所限，汉化过程中譬如如何观察找到字库等更为细致的步骤在这里就不再深入展开下去了，有兴趣的朋友可以去网上找一些GBA时期的老牌汉化组如狼组、天使汉化组等编写的汉化教程进行自学，各教程风格各异但主要内容基本相同，结合起来观看相信有助学习效果加深印象。最后向大家推荐一些实用汉化工具，相信会对各位有所帮助：Tile Layer Pro（字库查找）、UltraEdit（16进制编辑器）、Script Extractor（文本导出工具）、Script Insertor（文本导入工具）、Counter（文本字数统计工具）、PhotoShop（改图工具）、汉化探针（多合一工具）、CrytalTile（多合一工具）等。

PSP PSP汉化与NDS汉化的区别

曾经有网友问我：为什么PSP的汉化游戏就那么少而NDS的汉化游戏却有这么多？对于这个问题的解答，我认为首先应该澄清的一点：PSP的汉化游戏其实并不少，只不过因为目前的形势有点四分五裂缺乏系统化，而容易让一些朋友产生PSP汉化游戏很少的错觉。对于这一点，我会在后面的章节中以列表的方式将目前PSP的汉化游戏归纳整理一下以供大家参考。

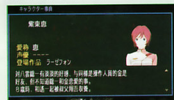
抛开上述误会，不可否认的，PSP游戏汉化的难度的确是高于NDS的。NDS虽然无论在双CPU还是触摸屏的硬件设计上较GBA大为进化，但其游戏载体却依然采用了传统的卡带式，而这种载体也直接导致了NDS ROM与GBA ROM在结构上的相似性。笔者经过一系列的测试显示，当年GBA汉化的



那套基本可以照搬到NDS上，而更神奇的是，天使汉化组开发的汉化神器《CrytalTile2》可以直接将NDSROM分解，更迅速地定位到字库所在文件，为汉化工作者提供了很大的便捷。PSP游戏则不然，其游戏镜像为ISO格式，相较ROM可以直接用WINRAR解包，但如果因此将其定性为比NDS好汉化那就大错特错了。少数厚道的游戏ISO会有命名为FONT或FONTS的文件夹，里面的文件毫无疑问就是字库文件了。但是绝大多数的游戏ISO却并非如此简单，往往一个ISO用WINRAR解压看来就会发现只有一个大大的BIN格式文件，碰到这种情况惟有老老实实用UE等16进制编码器研究文件结构了。鉴于ISO的体积庞大，困难程度可想而知。

另外还有一点值得说的就是，PSP

至今并无可用来测试的模拟器，而NDS模拟器已基本可运行商业游戏，某些游戏甚至已经可以达到全速运行的地步。毫无疑问，模拟器的成熟是必将能够大大加促汉化进度。结合国情，一条2G高速组棒的写入速度大致在5Mb/s左右，而一个PSP游戏容量正常点一般至少在500Mb以上，做道简单的数学题，500/5=100s≈2分钟，再加上开个机、数据线的拔拔插插、进游戏读个档什么的少说也要3分钟，测试一次就要3分钟。也许一般的玩友对这个数字不以为然，但对于有过汉



化经验的朋友就很清楚，特别是后期的BUG修正反复尝试是常有的事，再加上我们在对ISO中某一文件修改后必须重新打包还原至ISO的那段时间，那叫一个难熬啊。哎，不提了，在这里只有希望PSP模拟器能逐渐完美起来，运行商业游戏是一个阶段，有DEBUG功能又是另一种境界。

PSP汉化团队和个人

GBA时代的烧录和模拟器横行为汉化工作者们营造了良好的氛围，一代汉化神人shikeyu以其汉化的《恶魔城》打开了掌机游戏汉化的大门，引领着国内汉化风潮前进的步伐。在以后的多少年内，无数优秀的汉化团体和个人携其汉化作品走进这片技术气息浓郁的领域。直至NDS的发售，由于烧录和模拟技术的问题，汉化境况似乎陷入了死潭。但这样的日子并没有能够持续多久，虽然目前的模拟器依旧不是非常完美，但烧录技术却在大踏步地迈进，曾几何时，当年风光一时的神人shikeyu再度出山，亲自操刀完成了首款NDS民间汉化游戏《直感一笔》，刹那间，那扇半遮半掩的大门再次因其打开，无论是当年GBA时代的元老级汉化小组还是新近组建的新生汉化小组在以后的日子里都涌现出了一系列的优秀汉化作品，大有重建当年GBA盛世之势。

反观PSP的汉化境况，没有shikeyu这般的领头人物，正如索尼第一次在掌机界露面一般，我们所能看到的也尽都是些新面孔。而在这些新面孔中，以挂名于一些知名游戏网站旗下的汉化小组居多，其中较有影响力的有CG汉化组、PC汉化组、BUS汉化组、雷神汉化组、亿盟汉化组等。而在汉化个人方面，限于技术水平的全面性要求过高，并没有像shikeyu这样突出的人物，唯一可以算得上较为活跃的是个叫木棉Z的人物，目前象征性地汉化了两部文本量不算很大的游戏，而这个人其实就是笔者我（讨打……）

下面为大家介绍一下目前比较知名的几个汉化团队：

PC汉化组是PSPChina旗下的汉化小组，此汉化小组最大的特点在于组内程序高手众多，bluekiller、月光下的床、aeolusc、爱在天涯等都是PSP汉化界响当当的人物。可惜的是此组的翻译似乎并不都很敬业，导致汉化进度一拖再拖，虽然官方声称汉化还在继续，但网友们都明白，像《游戏王GX》、《圣女贞德》这样的高素质优秀作品也许真的烂尾了。

雷神汉化祖是雷神游戏旗下的汉化小组，雷神游戏本名为PSP部落，所以雷神汉化组的前身就是与CG汉化组合作汉化了《怪物猎人P》的PSP部落汉化团体，然而真正让雷神汉化组名号发扬光大的是《中原之霸者》的汉化完成。在以后的日子里，雷神汉化组与PC汉化祖始终保持着良好的合作关系，造就了《皇牌空战X》神话的同时，也制造了数部烂尾作。

亿盟汉化组是个神秘的团队，起于何时已无从考证，现在所能确定的是当时此汉化小组确实是一个叫亿盟的游戏网站旗下的，而这个网站如今已不复存在。此小组有两个人物引人注意，一个叫moonsun1234，还有一个当时是他的徒弟叫crainy（目前此二人已加入了CG汉化组，后者更名为“鲁迅”）。这是一个充满争议的汉化小组，PSP汉化界的一切争斗似乎都因其而起，没有人能说清《战国封神传》的汉化到底是怎么一回事，也没有人能搞懂《白发魔女传》何时成了CG汉化组的作品，一切都是谜，就让它继续作为传说而存在吧……





CG汉化组是CNGBA旗下的汉化小组，该组因《怪物猎人P》而成建，也于《怪物猎人P》的汉化完毕之际销声匿迹。经过岁月的洗礼后，当年CG汉化组的成员已各奔东西，而吸收了亿盟汉化组的精英并经过重新编制，新一代的CG汉化组诞生了，并为我们献上了《家庭星空携带版》这样一道重生大餐。延续了上一代的优良传统，新生的CG汉化组以历时15天的超快速度完成了《怪物猎人P2》的汉化工作，铸造出了PSP汉化界乃至整个掌机游戏汉化界的神话。



BUS汉化组是一个新成立的汉化小组，截至今日所发布的汉化作品清一色皆为NDS的汉化游戏，但其官方主站TGBUS（电玩巴士）已经有了PSP游戏kanon（雪之少女）的汉化消息且更新了汉化截图，并承诺会在4月30日发布以给大家一个美好的五一假期，在此祝愿此新生汉化组在PSP游戏汉化道路上也能够越走越远。

至于汉化个人方面，正如笔者前文所提到的那样，有显著成绩者寥寥无几，看来汉化者们更多地还是比较倾向于加入组织团队。这里就稍微说说笔者自己，笔者自参与到PSP游戏汉化工作以来，共先后接触过《超级机器人大战MXP》、《高达策略战》、《高达问战士》、《奥特曼格斗》、《打砖块 龙之王国》、《大航海时代4》等六款作品，最终独立完成的只有“策略战”和“龙之王国”两款，“大航海”是加入了汉化小组后帮忙打了些下手，其余几款都是无果而终，最主要的问题在于缺翻译，毕竟笔者自己不是专业的翻译，对于某些深刻的文字还是有点力不从心的，这也恰恰是很多独立汉化者所遇到的最普遍的问题之一。

不过话说回来，无论是汉化小组还是汉化个人，在广大玩友眼里只要是能献给大家更多更好的汉化游戏就是最棒的，形式倒是次要的，在这里期盼汉化工作者再接再厉，将来能给我们献上更多的汉化大餐，广大玩友都是支持你们的。

PSP汉化游戏介绍

PSP汉化游戏实非一言两语所能说清，在这里请允许笔者以列表的方式归纳整理一下。（详细见右表）

怎么样，看到这里你一定会惊叹PSP汉化游戏原来也如此之多吧？值得注意的是，个别游戏由不同的汉化小组汉化产生了不同的汉化版本，玩家得以自由选择适合自己的版本也未尝不是一件好事。而对于这些个汉化游戏，在这里我就不深入点评了，毕竟这里不是游戏点评的版块而我也不是什么专业的游戏的评测师，具体游戏汉化素质如何还需请各位看官自己去亲身体验了。

PSP 写在最后的话

正如文章一开头所说的那样，PSP的汉化已逐渐步入正轨，无论是CG汉化组的15天《怪物猎人2》汉化版，还是《大航海时代4》直追官方中文版的超完美汉化版都预示了广大汉化工作者的无限潜力和未来汉化界的光明前景，然而目前相对混乱的局势和各大网站的人气攀比也为PSP汉化界的气息引入了一丝不安，PSP汉化界的明天究竟如何一切还是未知数。 □文/木棉Z

○基本完美汉化游戏列表

游戏名称	汉化小组/个人
北欧女神传・蕾娜丝	enixfans
家庭星空	CG汉化组
新纪幻想2・圣魔战记	CG汉化组
怪物猎人P2	CG汉化组
英雄传说3・白发魔女	CG汉化组
我的出租车	CG汉化组
怪物猎人・自由	CG汉化组+雷神汉化组
中原之霸者・三国将星传	雷神汉化组
皇牌空战X・诡影苍穹	PC汉化组+雷神汉化组
脑力训练・便携版2	PC汉化组
实况足球10－PES6	PC汉化组
实况足球10－省里十一人UE	PC汉化组+完全实况网站
实况足球9－无处不在	ePT
实况足球10－PES6	ePT
逃脱大师EXIT	亿盟汉化组
逃脱大师EXIT2	亿盟汉化组
战国封神传	亿盟汉化组
瓦尔哈拉骑士	亿盟汉化组
大航海时代4・ROTA NOVA	大航海时代P汉化组
高达策略战	木棉Z
打砖块 龙之王国	木棉Z
高达混战	XINYU_99

○一时兴起、知难而退、空穴来风等等因各种不知名因素而前途未卜汉化游戏列表

游戏名称	汉化小组/个人
太阁立志传4	雷神汉化组
SD高达G世纪P	雷神汉化组
合金装备索利德・掌上行动	PC汉化组
超级机器人大战MXP	亿盟汉化组
火影忍者	沙滩凉鞋
樱花大战1+2	未知
真三国无双・二度进化	未知
伊苏6	未知

○进行中及已烂尾汉化游戏列表

游戏名称	汉化小组/个人
新天魔界4	亿盟汉化组
随意拍	PC汉化组
游戏王GX・卡片力量	PC汉化组
怪物猎人P2	PC汉化组
圣女贞德	PC汉化组+雷神汉化组
雪之少女	BUS汉化组
游戏王GX・卡片力量	CG汉化组
英雄传说5－海之槛歌	CG汉化组
FF＆DQ富有街	沙滩凉鞋
三国志8	cngba总书记

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

以死报主血战长筱——马场信房



马场信房（ばばのぶふさ）：????年—1575年，美浓守。原名教来石民部景政，在马场虎贞苦谏武田信虎被杀后，继承马场家。又称马场信春、信胜，侍奉武田信虎、信玄、胜赖三代。智勇双全深受信玄信赖，名列武田四名臣之首。四十余年的征战中，未曾受过一伤，九次因战功得到褒赏，被称为"不死鬼美浓"。长筱合战前苦谏胜赖反对进行决战，为了保护胜赖撤退亲自殿后，率领一千余士兵对抗织田大军壮烈战死。

武田名臣 不死鬼美浓

在武田家一共出过两位"鬼美浓"，第一位是著名的豪杰原虎胤，另一位则是战死在设乐原的马场信房。根据记载，马场信房征战四十余年，未曾受过一伤，连擦伤都没有，这简直就是奇迹。在史书中一般都称他为马场信春，因为信春是信玄（晴信）所赐的名字。在武田信虎晚年经常醉酒并将进谏的重臣们诛杀，导致很多甲斐名族无人继承。马场家就是这种情形，为了收揽人心，武田信玄特别替马场家立嗣，并借此证明自己与父亲的差别。

马场信房在武田信虎时代便担任武田家的近卫武士，在信玄放逐信虎时才成为率领五十骑的将领。



1559年，信房荣升统率一百二十骑的侍大将，正式成为武田家的重臣。四年后原虎胤病逝，信玄将原虎胤生前的官位美浓守赐给信房，并同时让他拜领自己名字中的信字，希望信房能成为像原虎胤一样杰出的武将。不久后马场信房成为信州牧岛城城主，但他的状况却与一般的城主完全不同。比如说同为海津城城主的高坂昌信，平时都必须在海津城中防备上杉家的行动，直到冬季才能自由活动。而信房则平时经常率领五十骑精锐侍奉在信玄的左右，出战时则担任先锋之职活跃在战场上。因此在信房出战时，牧岛城则让高坂昌信代为管理。

马场信房一生参战无数，但在长筱合战前从未负伤，勇名传遍天下。1554年，武田、今川联军与北条氏康在富士大宫对阵，信房表现出众，并且从今川义元处得到感谢状；1557年第三次川中岛合战中，信房奇袭葛山城并将其占领；第四次川中岛合战中加入攻击妻女山的别动队，扑空后即时赶到主战场，化解了信玄的危机。

1568年，武田家侵入骏河，将今川家的势力驱逐。当时武田信玄特别派遣使者下令要求部下们在放火烧毁今川氏真的居馆前，先把氏真平日珍藏的宝物运出。而担任先锋之职的信房接到命令后立刻说道："在战斗的最终阶段，不要做出夺取敌人宝物这样丢脸的事。就算是主公的命令，我也不能服从，责任由我来负。"不但不让士兵去搬出宝物，还下令将抢救出的宝物丢回火中。得知此事的武田信玄并未责怪信房，反而说"信房做得很对，本来就应该是这个样子。"

1573年，织田大军侵攻岩村城时，马场信房率领大约八百余名士兵坚守城池，使织田军铩羽而归。武田军的武将们向信房询问如何才能在激战中不受伤害，信房回答道："在敌人士气旺盛时切勿出击，当敌人士气衰落时再反扑对手，除此之外别无他法。"也就是说一定要谨慎行动。也正因如此，马场信房才能在激烈的战斗中从不受伤，可惜的是这样一位深谋远虑的天下名将却在长筱合战中烟消云散……



长筱献身 美名传

信玄死后，信房身为托孤的重臣之一，卷入了胜赖近侍派和老臣派的争斗中，结果信房被排挤出中央，成为外放城主。而以信房为首的武田名臣们并没有就此放弃胜赖，而是继续对死去的主君信玄尽忠，为保护武田家献出自己的生命。武田四名臣中的马场信房、山县昌景、内藤昌丰都在长筱合战中战死，高坂昌信则是为了武田家鞠躬尽瘁，像诸葛亮一样把自己活活累死。

长筱合战对马场信房来说，无疑是一场有勇无谋的战斗。面对敌军三万士兵的武田军只有一万五千人，而且在大量壕沟、防马栅后敌人还有大量的铁炮整装待发。再加上武田家的灵魂信玄已经去世，尽管武田铁骑威名远扬，但在内外交困的条件下，武田家的胜算实在渺茫。老臣们多半主张立即退兵，遭到胜赖反对。信房提议诱敌深入信浓，然后将其一举歼灭，但武田胜赖以不想向敌人示弱为由将信房的提案驳回。信房只得提出攻陷长筱城，并以此进行长期防守作战为替代案，但胜赖却说等待敌人攻击不如我们主动发动攻击再次驳回了信房的提案。在战前会议上，胜赖还出言讽刺主张立即撤退的山县昌景贪生怕死，并且毫无顾忌地说怕死之人可以先行撤退。被人说为贪生怕死对战国的武士来说则是莫大的侮辱，信房和其他老臣们只得明知不可为而为之，按照胜赖的作战方针强行出击。

1575年5月21日，合战开始后武田军在织德联军三千挺铁炮的密集攻击下，遭受到了毁灭性的打击，名将们前仆后继纷纷战死。马场信房作为第五队出战，与泷川一益、佐久间信盛展开了激烈的战斗，但在怒吼的铁炮下依然无功而返。最终长筱合战以武田军的惨败而告终，武田军一万五千士兵中阵亡将近万人，能继续战斗的士兵只剩下三千余人，武田胜赖不得不下令撤退。信房在此时担任了殿后任务，确认胜赖离开战场后，信房下令全军迂回前进，使剩下的士兵不会轻易被织德联军的铁炮击中。在信房的进攻下，织德联军遭受了沉重的打击。据说在整个合战中，织德联军损失的士兵几乎全部是死在这场激战中。不过以信房手头的兵力对抗三万大军，无疑是以卵击石，信房在力尽之后，单骑冲入敌阵，为自己的人生画上了完美的句号，让织德联军见识到了甲斐武士的骨气。

电软×KOEI 原装手办大赠送

这期做了抽奖，非常感谢大家积极参与，还让我度过了一个美妙的下午。大家的回函卡使我联想到了自己的高中试卷，真的是五花八门无奇不有，甚至有些读者只在回函卡上写了"老实告诉你我就是来中奖的"几个大字，连问题都没有回答，这样自然不能中奖。经过抽奖后，中奖读者名单如下。中奖的玩家不用感激我，因为你们的答案正确运气也好，而且我能看得懂你们写的是什么，你们的姓名地址都非常清楚；而那些没有中奖的玩家最好也不要责怪我，因为这不是我的错，毕竟奖品有限并且中奖也要靠运气，实在郁闷的话可以偷偷地在角落里小声嘟囔"雪飞万寿无疆"来发泄不满。另外要提醒大家，参与抽奖时一定一定要把自己的姓名、地址写得清清楚楚！最后，再次感谢大家的积极参与。

北京市海淀区 唐玲玲、四川省泸州市 李阳、广东省韶关市 李伟健
北京市朝阳区 胡玉琴、江苏省无锡市 刘洁玉

游戏开发者之路 VOL.05

设身处地为玩家考虑 真正了解自己的作品 从工作之中获得灵感

上一期，我们与大家谈到了即时战略游戏领域中最具有代表性的作品之一：《魔兽争霸3》。而实际上，在即时战略游戏刚刚兴起的年代，最受玩家欢迎的是由Westwood公司所制作的《命令与征服》系列。这一期，我们就请来了Westwood的创始人之一：路易斯·卡塞尔来谈谈他对游戏开发行业的见解。此外，来自Silicon Knights的丹尼斯·迪亚克和来自微软的亚力克西·帕杰诺夫也将就他们擅长的冒险类游戏和益智类游戏为我们提供很多有益的建议。尤其是亚力克西·帕杰诺夫，尽管这个名字对你来说也许有些陌生，但他的作品却是世界上最为成功的游戏，甚至连平时根本不怎么接触电子游戏的人也很有可能玩过他的作品——到底是什么呢？接着看下去就知道了。

□责编/荇菜

路易斯·卡塞尔 Louis Castle

作为创始人之一的路易斯·卡塞尔对于Westwood的成功秘诀拥有很高的发言权，他在这里提供了一些建议：

▲ 了解你的用户。在着手制作游戏之前，多花一些时间去调查一下谁有可能对你的作品感兴趣并且愿意为此掏腰包，然后认真地研究其它类似的或者有可能产生竞争的作品。如果没有这一类的作品，就去玩玩那些在你所选择的平台上销量最好、最受欢迎的游戏。考虑玩家们的每一种要求。

▲ 慎重地进行设计工作。考虑你所能想到的每一个方面，从中提炼出你要制作的作品的精髓，然后把它与你最喜欢的游戏作品相比较。不管从哪一方面看，游戏设计都应该是一项慎重的工作，需要你的深思熟虑，需要完善的计划、切实地执行以及不断地分析。

▲ 听取别人的意见。你越虚心听取别人的意见，就越容易发现自己设计中的缺陷，并且在这些缺陷产生不良影响之前纠正它们。如果你的点子不能按照预计地实现，就要勇于放弃它们，不要"凑合"。

对于电脑游戏和家用机游戏有哪些关键性的不同这个问题，路易斯·卡塞尔有自己的见解：

▲ PC游戏和TV游戏最重要的不同在于，TV游戏是让你去"玩"输入设备。你必须把控制器（手柄）放在很重要的地位，而游戏的视听系统都要从属于它。TV游戏玩家通过熟悉手柄操作来提高自己的游戏水平；而PC游戏玩家则是通过理解游戏环境来提高自己的水平。对于PC游戏来说，游戏的界面必须是清楚明晰的，一个好的PC游戏不会要求玩家去"熟悉"键盘或者鼠标的操作。换一句话说，PC游戏不会要求玩家知道"怎么输入指令"，而是要知道"何时输入指令"。当然，无论是PC游戏还是TV游戏，这两点都是很重要的，但侧重点有所不同。

丹尼斯·迪亚克

丹尼斯·迪亚克是硅骑士（Silicon Knights）的创始人。作为任天堂的第二方厂商，硅骑士开发出了很多脍炙人口的游戏，包括《血兆：凯恩的遗产》、《幻想帝国》、《永恒黑暗》以及《合金装备：双蛇》等等。迪亚克从事游戏开发工作已经有十几个年头了，对那些新加入这个行业的人，他提出了这样的建议：

▲ 要对你的工作充满激情和热爱，这是非常重要的。游戏设计是一个富有创造性的工作，并没有什么放之四海皆准的公式来告诉你到底怎么去制作一个大家都喜欢的作品。因此，你应该努力去创造自己喜欢的游戏——那么你的作品至少可以让一个人感到满意。激情与热爱是取得成功的关键。记住，技术永远是第二位的。不管别人怎么想，游戏产业是娱乐业的一部分，而不是技术工业。因此，你最需要关注的是游戏本身的乐趣。

对当前的游戏界，迪亚克认为：

▲ 很多开发者太过重视技术性的要素，而忽视了游戏的内涵、本质。如今的很多游戏看起来就像是漂亮的汽车，但只有外壳，却没有优秀的发动机。它们第一眼看上去也许不错，但当你实际驾驶的时候，这些缺陷就会显现出来，对你造成致命的影响。想要避开这些陷阱，你就必须努力在自己的作品中创造一些有意义的东西。记住，你要通过你的工作来传递一些信息。

说到游戏设计中的灵感，迪亚克表示《永恒黑暗》的灵感根源是那些"经典作品"。他解释道：

▲ 为了创造出一些新的东西，我们必须回头看看过去，把我们对经典艺术的理解和现代电子游戏的要求结合起来。莎士比亚戏剧的结构是很重要的灵感来源，其它那些经典剧作家的作品也是。当莎士比亚创作一部戏剧的时候，他总是试图去感染尽可能多的观众。他会写一些粗俗的笑话来取悦那些坐在剧院前排的醉汉们，也会用一些深奥的隐喻来打动坐在包厢里面的贵族。我们相信，如果电子游戏真的将成为下个世纪的主要娱乐方式的话，我们也必须以此为目标。

最后，迪亚克用最简单的语言总结出三点让你成功的规则：

▲ 对你自己真诚。

▲ 对别人真诚。

▲ 永远不要忘记成功的秘诀：百分之一的灵感加上百分之九十九的努力。

亚力克西·帕杰诺夫 Alexey Pajitnov

也许世界上99%的游戏玩家都不知道亚力克西·帕杰诺夫这个名字，但也许有99%的人都玩过他的作品——那就是著名的《俄罗斯方块》，历史上销量最高的游戏。现在，帕杰诺夫在微软公司任职，继续在益智类游戏的领域发挥着自己的天才。他最近的作品是《宝石拼图》（Hexic），你可以在MSN附带的小游戏中找到它。另外，《宝石拼图》的加强版Hexic HD也作为附赠游戏之一，预装在每一台XBOX360的硬盘中。

帕杰诺夫向我们透露了三个帮助他创造优秀的益智类游戏的秘密：

▲ 没有什么是"过于简单"的。之所以首先提到这一点，是因为帕杰诺夫认为"当你投入到一个游戏的开发工作之中很长时间、让它占据了你的头脑之后，所有的那些谜题对你来说似乎都变得简单起来。"当为一个游戏工作了很长时间之后，它们对帕杰诺夫本人来说好像都过于容易了。但是，如果别人从来没有接触过这些游戏，那么对他们来说，这些游戏未必简单。

▲ 同样也不要忽视那些很难的谜题。"不管一个谜题多么难，总会有人可以解答出来，"帕杰诺夫说。他承认这一点听起来与第一点是自相矛盾的，但它们也都是正确的。"不要觉得没人能解出一个很难的谜题所以就放弃它，应该敢于在你的游戏中设置一些难度很高的挑战，因为总会有比你本人更加聪明的玩家存在。"

▲ 游戏的趣味性是最重要的。帕杰诺夫相信，如果你自己都无法从自己设计的游戏中找到乐趣，那么别人也不会。"我把以上三点作为基本的准则，来要求我的开发团队。"

灵感从何而来？帕杰诺夫认为："灵感通常来自工作中，我从来不会去等待它的出现。"

▲ 灵感无处不在。通常，我从其它的一些玩具和游戏中得到它们。我的办公室里收藏了很多的益智玩具。我喜欢魔方、3D旋转游戏、拼图游戏，等等等等。灵感不会主动来找你，你必须从工作中寻找它们。我的座右铭就是：一直工作。如果你一时无法找到什么了不起的灵感，你可以试图去改进那些你已经有的点子。但如果你干坐着，你不会得到任何成功。

那么，帕杰诺夫是怎样构思出《俄罗斯方块》来的呢？他笑道：

▲ 那是1984年，那段时间对我来说十分枯燥，我找不到什么有意思的点子。但我一直在玩一种叫做"五连方"（Pentomino）的游戏，那个游戏在我生活的地方非常流行。那是一个基于12个形状独特的碎片所组成的游戏，每个碎片由五个正方体连接而成，你必须把它们拼到一个10×6的盒子里面去。这个游戏十分有趣，大概需要40分钟才能解出来——对那些熟练的玩家来说可能需要10分钟左右。我很喜欢这个游戏，并且试图去制作一个可以双人游戏的版本。因为我觉得5个方块太多了，所以我把它改造成为4个方块（在《俄罗斯方块》中，每一个部件都是由4个小方块构成的）。接着我又把它改造成一个即时的游戏。最后，在1985年，《俄罗斯方块》完成了。

帕杰诺夫提到将一个灵感变成现实的过程中最困难的部分：

▲ 当你开始专业的游戏设计的时候，你必须做出很多决定，这是开发过程中最困难的部分。然后你要决定做一些你自己不喜欢的事情。有时候你必须放弃一些很不错的点子。这些都是非常痛苦的。

益智类游戏有必要向3D发展吗？多人联机呢？在21世纪，单人游戏仍然有市场吗？帕杰诺夫回答道：

▲ 2D游戏仍然有很大的存在价值。在过去的10年中，游戏制作技术发生了天翻地覆的变化，但人的大脑并没有改变过。仍然还有很多喜欢单人游戏，但多人联机游戏确实是一个了不起的进步，忽视它的存在是不能容忍的。

Night of CHARACTER

雾原未咲

未咲当上警官的志向，来自想要守护被欺侮的弱者的纯粹正义感。凭着东京大学毕业的学历以及父亲身为警界要员的家庭环境，未咲年仅27岁就被提拔到了警视厅的管理层，目前的任务是追查与外国契约者有关的犯罪。这是事关国家机密的重要工作，但一直没有成果是令未咲感到苦恼的地方。此次与"黑"的相遇，究竟会为她一路顺风的人生带来什么呢？





↑一小组成员中尽是年纪较大的人，但依然能够表现出领袖风范，统率队伍的实力可见一斑。头脑非常清晰，但办事更偏向现场主义，时常驾着自己的爱车奔波在各个地方。

柏木舞

有着经历双亲离婚及母亲去世的痛苦过去，但依然努力过着普通学生生活的舞。然而，暗之世界的魔掌悄悄伸向了她。这究竟是偶然还是必然？

Night of STAGE

东京之夜

白天与夜晚拥有截然不同的面孔，这就是大都会东京。白天世界的生机勃勃中潜藏着阴影，一到夜晚，那些充斥着嘈杂、喧嚣与危险的魅力就悄悄涌出了地面。"黑"选择的活动时间也是与其代号相符的黑夜，这是为了避开人们的视线。他能这样自由活动，大概也正是因为有着这座名为"东京"的街市。



←契约者之间的激烈战斗在高层建筑的楼顶上展开，身为组织执行人的名誉与自尊交织在战斗之中。这是都会角落中每天都会重复的光景，但一般人对此却无从知晓。



←白天可以听到孩子们欢快笑声的公园，到了寂静的夜晚却几乎没有任何访客。被追逐的千晶与李邂逅的瞬间，她的命运就开始向着悲剧的方向猛烈变动起来。



←如同为了驱逐外面的黑暗一般，店内的装饰充满了明朗而活泼的氛围。潜入酒吧这个浮华的世界也是进行搜查的重要一环，但问题是如何用办案经费支付吓人的账单。

向着无机质世界的挑战

DARKER THAN BLACK × 网络媒体的联动企划

在网上欣赏的广告宣传片

为了宣传《DARKER THAN BLACK》这一最新力作，制作方特地制作了供网上浏览的免费广告宣传片。出演这一宣传片的演员都是在动画中负责主要角色的配音演员。



在网上欣赏这部最新动画的震撼广告宣传片

拥有“人类之心”的最强契约者·黑
他真正的目的是？

“契约者并不是人类，是披着人皮的杀人机器。”

这句鄙视契约者的言辞，却来自身为契约者的黑的口中。为了完成组织授予的任务，伪装自己自不用说，欺骗、伤害别人，甚至夺去别人生命时都不允许受到良心的苛责。“契约者”，这是这些为了获得能力而使自身的“人类感情”变得淡薄的人们的总称。

仔细想想，对于契约者来说，感情只不过是种阻碍。如果对敌人抱有同情之心，有多少条命都不够用，执行任务时也很难不造成恶劣的影响。舍弃人心，是契约者们为了生存而必须完成的事。

但是，有一个例外存在。身为契约者，同时又没有失去人类之心的罕见存在，这就是“黑”。和为了执行任务连杀人也在所不惜的黑夜执行人相比，“黑”在白天的身份“李”只是一个普通的好青年。

明明保留着常人的感情，但他为何始终保持着顶级执行人的地位？为何依然能够采取冷酷无比的行动？又为何能在不失去心灵平衡的状态中活下去？

10年前，伴随着“门”的出现，原来的明月与群星失去了踪迹，虚伪的黑夜覆盖了天空。同时，这个时刻也标志着契约者们的诞生。这个彻底改变了很多人命运的事件，也毫无疑问地大幅左右了“黑”的人生。想要了解这个如今身为组织执行人而生存的男子的真正目的，或许必须回溯一下他那不为人知的过去。

然而，这终究不过是种臆测。保持着孤高气质的契约者“黑”，携着潜藏在心中的意志，依然在夜晚的街道中穿行。为了掩盖那也许会流露出表情的面孔，他的脸上戴着无机质的假面……



安芭

同样是“契约者”的一员，和黑的过去有着相当大的关联。二人之间存在着什么样的关系，现在的她究竟是黑的同伴还是敌人，一切都不得而知。她的行动是否将指引着故事的动向？

illustrated by RYUSUKE SEKIGUCHI
finished by KAZUMI FUJITA（Studio L）

Night of CREATOR

菅野阳子

音乐·作曲家

本片的音乐负责人是作曲家、乐曲改编家菅野阳子（Kanno Youko），她曾经参与过《倒A高达》等著名动画作品的音乐制作。



银

对于失去了视力的银来说，夜晚与白昼的分别没有任何意义。即使在普通人感到恐惧的黑暗当中，银也能够凭借敏锐的感觉自由自在地展开行动。也许，她才是黑夜王国真正的公主。

筱田千晶

身穿红色裙装的华丽身姿只不过是千晶虚伪的表象。她原本只是普通的职员，如今却变成了黑夜世界的住民，这究竟是为了什么？他在黑暗世界中看到的又是什么？

DARKER THAN BLACK -黑之契约者-

《DARKER THAN BLACK -黑之契约者-》是BONES负责制作，于4月上旬开始在日本数家电视台放映的TV动画新作。作品以出现异常领域而失去“天空”的东京作为背景，描写了一群因拥有特殊能力而被各国谍报机关当作杀人机器使用的“契约者”们的故事。主人公“黑”就是这些悲剧性人物的其中一员。他白天以留学生“李舜生”的身份生活在东京，但一到夜晚就会化身成冷彻的王牌执行人，为完成“组织”赋予的使命而进行惨烈的战斗。

教父，黑手党社会中的王者；《教父》，黑帮电影中的经典；GTA，黑社会背景游戏的巅峰。它们之间，到底有着怎样的联系？本期特别为您解读——

经典黑社会题材游戏深度解析

盗亦有道

——《教父》与黑帮电影、游戏系列回顾

他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，却受万人敬仰；他的权力和财富深不可测，把法官和警察玩弄于股掌。他究竟是天使的化身，还是地狱的使者，没人知道。但是可以肯定，每一个人都给他一个称号——“教父”。

忽然发现这段《食神》中的经典对白竟然如此恰当地描写了黑手党头目，或许是人们出于对强权的崇拜之情；或许是对那些隐秘的故事充满了好奇；或许是他们“出埃及记”般的历史给予人们发现自我以强有力的冲击，总之，人们对于这个神秘而知之甚少的地下世界总是充满了幻想，从而衍生出了大量的艺术作品，《教父》系列就是其中之一。然而记得一位导演曾说过“生活永远比戏剧更精彩”，是的，教父的故事中同样包含了许多真实的素材，黑手党曾在美国留下了无数的烙印，在这个只有几百年历史的特殊国家里，黑手党已经成为美国历史的重要组成部分。《教父》作为特定历史时期的作品，它的背后究竟隐藏着什么？下面这篇交织着虚构与现实的文章，将为我们展现一段迷人的黑帮传奇。

Paramount Pictures PRESENTS

The Godfather



把他看做有良心的借口，然而大多数观众却忘记了，唐·科里奥尼主营的赌博业和私酒业同样让无数人成为瘾君子。从这一点看来，唐·科里奥尼的良心不过是“罪恶中的良心”，只比进行毒品交易的索罗佐这种“罪恶中的罪恶”行为好上一点点。现实中，50年代的黑手党确实有过禁止毒品交易的协议，当然这个协议的目的不是出于道德的怜悯，而是形势所迫。1956年，美国麻醉品管制法正式颁布，对于任何进行毒品交易的犯罪分子都采取严厉地惩罚，刑期按照5年、10年、40年依次增加，而且不得以任何理由假释。这就让当时的黑手党头目们考虑，冒如此大的风险是否值得，最重要的是一旦有帮会成员被判如此长的刑期后，他还能不能遵守“沉默法则”?而不转成警方的“污点证人”。当然，这个“肮脏的交易”所带来的巨额利润也是黑手党所不得不面对的诱惑，于是有的黑手党人想出了别的法子，著名的犯罪调查记者Jerry Capeci在《傻瓜教程之黑手党速成》一书中提到，



Part1 “我会给他一个无法拒绝的价码”

由弗朗西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）和马里奥·普佐（Mario Puzo）编剧，科波拉亲自执导的黑帮影片《教父1》和《教父2》已经无可争议地成为美国影史上最经典的作品，尽管他们共同合作了教父三部曲，但很多批评家认为，只有前两部作品才代表黑帮电影的最高水平，而《教父3》充其量是个自圆其说的结局，在很多教父影迷眼里也只有提到三部曲的时候才会想到原来教父系列还有第三集。

除了作为经典电影外，“教父”系列已经和“星球大战”系列类似，成为了美国的一种文化现象，有些人甚至把影片中的处事哲学直接拿到现实生活中使用。电影中的经典台词也经常被引用，电影中当教父说完“我会给他一个无法拒绝的价码”，第2天，那个反对他的人就被乱枪打死；当然，现实生活中或许无法如此夸张，但这句台词却包含着浓浓的挑衅和威胁的语气；再如影片中，当科里奥尼家族收到一条纸中包裹的死鱼时就明白，家族的头号战士已经“葬身鱼腹”了，这个典故来自古老的西西里黑手党，于是“葬身鱼腹”（sleeps with the fishes）也成了美国撰稿人经常使用的短语了。

“戏剧来源于生活”一点都不假，《教父》的故事也不是凭空臆造出来的，电影中的很多情节就来自于美国黑手党真实的事件，然而有趣的是，在经过艺术加工以后，黑手党徒被美化成现代罗宾汉，观众对他们充满了敬仰之情，甚至黑手党人看过了电影之后才意识到，原来自己的生活是多么美好啊，当时著名的黑手党教父，绰号“公牛萨米”的格拉瓦诺，在看完这部电影后兴奋地说：“我离开影院时欣喜若狂，简直是从里面飘着出来的。也许它是一部虚构的作品，但我认为那就是我们的生活，它真的太棒了！我和很多人谈过，包括我们自己的人，他们和我的感觉完全一样。那里面的一切跟我们干的完全一样，开始时的婚礼音乐和舞蹈也很真实，与我们意大利人的生活一模一样。”

Part2 “肮脏的交易”

《教父1》的主要情节是围绕着唐·科里奥尼被刺展开的，新派黑手党索罗佐联合纽约五大家族之一的巴士尼家族希望通过毒品交易来开拓黑手党的新市场，而他们又非常迫切地需要唐·科里奥尼的帮助，因为科里奥尼家族手中有一批政界和司法要员，索罗佐需要这些“戴黄手套的人”保护自己的生意，老科里奥尼却认为毒品交易与“赌博”或“贩卖私酒”这类“无害”的违反法律相比风险太大，而且会激起民愤，并拒绝与索罗佐合作，然而在谈判过程中，唐的大儿子桑尼不合时宜地插了一句“我们能从中得到什么好处？”这句话让索罗佐看到科里奥尼家族的分歧，如果唐·科里奥尼死了，桑尼或许就可以与自己合作，于是他安排了刺杀唐·科里奥尼行动，出乎意料地是索罗佐的杀手只是打伤了唐，并没有杀死唐·科里奥尼，于是看到父亲被人刺杀的桑尼开始反击，纽约黑手党的战争爆发了。

电影中的唐·科里奥尼拒绝毒品交易一直是人们

绰号“小尼基”的费城黑帮老大斯卡费罗(Nicodemo Scarfo)说过：“你不必亲自去参加毒品交易，只需要把钱放贷给那些毒品贩子，然后从他们那里收账即可。”事实上，现代黑手党多少都会涉及到“肮脏的交易”否则不会有足够的利润去维持整个帮会的运转。

Part3 现实中的教父

由已故奥斯卡影帝马龙·白兰度扮演的教父唐·科里奥尼表面温和谦逊，行事低调，每天按部就班地处理着自己的橄榄油生意，直到拒绝了索罗佐的毒品生意后遇刺，之后隐忍多年，与小儿子迈克尔精心策划了一场惊天复仇。影片编剧同时也是《教父》小说的作者马里·奥普佐显然在他的故事中参考了很多真实的黑手党故事，而其中不得不提到一个人的名字：卡罗·甘比诺（Carlo Gambino）。

现实中的卡罗·甘比诺从相貌上与马龙·白兰度相去甚远，他身高只有5英尺7英寸，远没有白兰度那么高大挺拔，然而甘比诺一双炯炯有神的眼睛和巨大的鹰

勾鼻子却异常醒目，这是一张典型的西西里脸孔。在很多时候，甘比诺给人的感觉是软弱和谦逊的，黑帮头子约瑟夫·伯纳诺（Joe Bonanno）这样描述甘比诺“他是个像小松鼠一样猥琐不堪的男人”，温和的外貌欺骗了所有人，卡罗·甘比诺就像电影中的唐·科里奥尼一样，是一位谋略和策划大师，通过一系列精心策划的阴谋，卡罗·甘比诺除掉了挡在自己面前的所有对手，继查理·卢西亚诺之后成为美国最有实力的黑手党教父。

上世纪40年代，在前代教父查理·卢西亚诺（Charles "Lucky" Luciano）被迫远走意大利的时期，美国黑手党事实上处于一个权力的真空期，代替卢西亚诺位置的弗兰克·卡斯特拉诺虽然与政府要员有着密切的关系，但他手下缺少肯为他卖命的战士，于是他不得不联合绰号“刽子手”的阿尔伯特·安塔西尼亚，而此时的安塔西尼亚事实上是卡罗·甘比诺的人，与此同时，另一位黑帮头子维托·吉诺维斯也对教父的位置垂涎三尺，并与卡斯特拉诺公开冲突。最终，吉诺维斯选择先下手为强，可是他派出的杀手并没有杀死卡斯特拉诺，只是打伤了他，这反而引起了吉诺维斯的恐慌，他知道卡斯特拉诺必然会派出安塔西尼亚进行报复，于是他找到了安塔西尼亚背后真正老板卡罗·甘比诺，两人达成了一项秘密协议——甘比诺同意出卖自己的手下安塔西尼亚，帮助吉诺维斯。

1952年10月25日，安塔西尼亚来到一家理发店准备刮脸，当他惬意地靠在椅子上闭上眼睛之后，两名枪手闪了出来，10发子弹瞬间倾泻在他身上，这个以暗杀著称的黑手党徒最终落了个被杀的下场。在得知安塔西尼亚的死讯后，失去了依靠的卡斯特拉诺识相地让出了教父的位子，维托·吉诺维斯成为了家族首领，而这一切都在卡罗·甘比诺的掌握之中，原来在很早之前，甘比诺就看出来贪得无厌的吉诺维斯必然会染指毒品交易，他了解，相比赌博和走私，毒品将是政府所无法容忍的犯罪，果然，1958年美国政府指控吉诺维斯犯有毒品走私罪，判处15年监禁不得假释。终于，在经过环环紧扣地策划，铲除一个又一个对手之后，卡罗·甘比诺终于成为了名副其实的黑手党教父。

Part4 “见者有份”

《教父2》的剧情由两条线索同时展开，以第二代教父迈克尔·科里奥尼的经历为主线，并以第一代教父唐·维托·科里奥尼的历史作为副线，在现实与回忆的交织中追溯黑手党的历史，使现实和历史产生密不可分的联系。关于少年维托·科里奥尼发家史的故事最早见于马里奥·普佐的小说《教父》中，而在电影的第2集里，这条本该作为副线出现的情节却异常精彩，甚至让观众忽略了电影的主线。

1901年，西西里少年维托·科里奥尼为父亲复仇，干掉了本地黑手党头目唐·乔奇，随后在朋友的保护下逃到了美国，然而美国的生活同样困苦，少年维托每天要做繁重的体力劳动来获取微薄的收入，即便如此，还有个自称黑手党的法诺西先生经常以“见者有份”（Wet My Beak）的口头语来勒索保护费，很多邻居害怕法诺西的报复而乖乖地交钱，起初维托·科里奥尼也上缴自己的那份，然而经过偷偷地观察，维托发现法诺西其实并没有什么黑手党的朋友，充其量是个地痞而已，于是在一次忍无可忍地被欺骗之后，维托·科里奥尼亲手杀掉了法诺西，出乎意料地是，这件事给维托·科里奥尼带来了极高的威信，而警察对一个瘪三的死亡也无动于衷，自此维托·科里奥尼成了受人尊敬的人，也为他后来的走私橄榄油生意打下基础。

从少年维托的发迹中我们可以看到很多意大利早期移民的影子，与其他地区的移民不同，意大利移民融入美国社会的过程更缓慢，他们不喜欢学习英语，更喜欢与意大利人打交道，这就形成了以邻居为主要人际关系网络的大团体，而当这个团体不得不与外界交流的时候，那个带头人就成了重要的角色，进而演化成帮派的头领。在黑手党早期，绰号“狼”的伊尼亚奇奥·萨耶塔（Ignazio Saietta）就是这样的人物，那时候还没有后来的组织犯罪，萨耶塔最擅长的本领就是靠匿名勒索信来恐吓那些小商贩，从而获取保护费，这也是当时很多意大利裔的黑帮所热衷的事情，据说在1905年一位布鲁克林区的屠夫因为拒绝被勒索而遭到枪杀，甚至当时著名的演唱家卡鲁索（Enrico Caruso）都被黑手党敲诈了2000美元。有趣地是，在游戏版《教父》中，你需要完成的第一个任务就是勒索一名屠夫，看来当时的屠夫似乎是有钱人的象征呢。

Part5 迈克尔·科里奥尼

在电影教父系列中，迈克尔·科里奥尼是穿串三部曲的主要人物，不过遗憾地是他一直生活在老父亲唐·维托·科里奥尼的阴影中，而他最精彩的演出要数亲手杀掉索罗佐和警官麦克罗斯基那段了。小说中是这样描写的“索罗佐侧着身子，迈克尔的肚子给餐桌遮住了，一面装做注意听，一面悄悄地解开了上衣钮子。索洛佐对他说什么，他连一句也没有听进去。他所听到的只是一些唧唧咕咕的声响而已。他的头脑给热血冲击得嗡嗡作响，什么话也听不见。餐桌下面，他伸出右手去摸那支插在裤腰带上的手枪。他把枪抽出来了，恰在此刻，堂倌走过来问他们还要些什么；索罗佐回头给堂倌说话去了。迈克尔用左手把桌子猛地一推，他右手握着的枪差点抵着了索罗佐的脑壳。索罗佐的反应也迅速极了：迈克尔刚一动，他就一个箭步闪开。但是，迈克尔究竟更年轻一些，反应也更敏捷一些，扣下了扳机。子弹刚好打中索罗佐的眼睛和耳朵之间的地方，子弹从另一边进了出来，炸出了一大团血，血和头骨碎片四处飞溅，也溅满了给吓得呆若木鸡的堂倌的衣服。迈克尔本能地认为一颗子弹已经足够了。索罗佐在最后一刹那回过头来，迈克尔清楚地看到索罗佐眼睛里的生命之光熄灭了。看得清清楚楚，就像一根蜡烛熄灭了那样。”如果你认为这是小说家凭空臆想出来的情节，那就大错特错了，传奇教父，有着“现代有组织犯罪之父”称号的查理·卢西亚诺早在很多年前就经历过上述一幕。

上世纪20年代，纽约的黑手党家族由老派的教父们控制，他们严格遵照西西里黑手党的传统，比如很重要的一条是非西西里血统的人不得加入黑手党组织，这些旧规矩让很多新派的黑手党徒颇为不满。教父马塞利亚的手下最得意的干将查理·卢西亚诺就是一心想改变黑手党结构的人，他暗中组织了自己的队伍，并起用犹太血统的迈耶·兰斯基为自己的军师，（教父电影里，科里奥尼家族的军师汤姆·哈根也不是西西里人而是爱尔兰人，不知道这是不是巧合）这在马塞利亚看来简直大逆不道，当卢西亚诺认为时机成熟后，在1931年4月15日，他设宴招待马塞利亚，与迈克尔·科里奥尼相似，卢西亚诺“适时”地去了趟洗手间，不同的是卢西亚诺没有亲自动手，四名枪手冲进饭店将马塞利亚乱枪打死。之后，卢西安诺叫来警察，并解释说，他没看见谁杀了马塞利亚，也不知道为什么有人要杀马塞利亚，谋杀发生时他在厕所撒尿。“我每次撒尿的时间都很长”——卢西亚诺的这句话成为次日《纽约时报》的头条。当然，卢西亚诺不可能不知道谁杀了马塞利亚，那四名枪手，包括阿尔伯特·安塔西尼亚、维托·吉诺维斯、乔·阿多尼斯和本杰明·西格尔，都是后来赫赫有名的黑手党教父。

从这些看来，电影中的迈克尔·科里奥尼似乎更像卢西亚诺，他们都经历过激烈的心灵演化，最终向一个不可知的世界跌去。更有趣的是，此二人都有军旅生涯和隐蔽于西西里的历史，这就很难说是完全的巧合。



黑手党历史上的著名人物



伊尼亚奇奥·萨耶塔（Ignazio Saietta）

绰号“狼”，是早期的意大利黑帮头子，擅长勒索和恐吓小商业业主。

马塞利亚（Masser ia）

老派的西西里黑手党教父，热衷于暴力和仇杀，对下属极尽苛刻，最终被卢西亚诺取代。

查理·卢西亚诺（Charles "Lucky" Luciano）

绰号“好运”的查理·卢西亚诺在《时代》周刊和美国有线广播网联合评出的“20世纪最有影响的行业奠基人”中，被称为“现代有组织犯罪之父”。卢西亚诺是新派的黑手党，他任命犹太血统的迈耶·兰斯基作为自己的军师。他手下的兰斯基和安塔西尼亚一文一武，使卢西亚诺在很短时间就成为美国最有势力的黑手党头目，随后为了整饬黑手党严重的内讧问题，卢西亚诺发起和组织了“美国黑手党全国委员会”，并吸收了全美12个主要家族和帮派头目进入该委员会，共同商讨如何解决内部争斗以及更严密的组织犯罪。

30年代初，卢西亚诺在退出私酒行业后，干起了贩毒和色情生意。1936年，卢西亚诺因“非法开设妓院罪”而被判50年徒刑，这是美国历史上因此种罪行而获判的最长刑期。1946年，卢西亚诺被美国政府驱逐出境，回到了意大利，1962年，死于那不勒斯。

迈耶·兰斯基（Meyer Lansky）

卢西亚诺的军师，智囊。极具天赋的有组织犯罪大师，卢西亚诺曾说“也许兰斯基的母亲是犹太人，但他一定是喝着西西里人的奶长大”。迈耶·兰斯基曾于50年代帮助古巴独裁者巴蒂斯塔进行赌场管理，在巴蒂斯塔政权被卡斯特罗推翻后离开古巴。

阿尔伯特·安塔西尼亚（Albert Anastasia）

绰号“刽子手”，是刺杀教父马塞利亚的四名枪手之一。领导着一支当时最令人胆寒的暗杀部队，始终听命于卢西亚诺，在卢西亚诺远走西西里之后投靠卡罗·甘比诺，却被甘比诺出卖，在理发店遭到暗杀。

本杰明·西格尔（Benjamin "Bugsy" Siegel）

绰号“狂人”，是刺杀教父马塞利亚的四名枪手之一。本杰明·西格尔于1946年在拉斯维加斯建成当时第一家高级旅馆——弗拉明戈酒店，用他女朋友的名字命名，并在竣工后交与她经营。西格尔后来同样死于黑手党暗杀。

维托·吉诺维斯（Vito Genovese）

又名唐·维托恩，是刺杀教父马塞利亚的四名枪手之一。生性贪婪狡诈，联合卡罗·甘比诺谋杀了安塔西尼亚，逐步重建他在纽约的势力，成为该地区黑帮的实际盟主。1958年，美国政府指控他犯有毒品走私和贩运罪。1959年被判刑15年。1969年因心脏病突然发作，死于囚犯医疗中心。

弗兰克·卡斯特拉诺（Frank Costello）

卡斯特拉诺在卢西亚诺被驱逐出美国的时期当上了家族首领，并成为1949年11月28日《时代》周刊的封面人物，后来在与维托·吉诺维斯争斗中失败，隐退。

卡罗·甘比诺（Carlo Gambino）

说话轻柔、面带微笑的卡罗·甘比诺最终证明了自己才是卢西亚诺第二，另一位犯罪策划大师。他相信最有权势的人是说话最少的人。暴力虽使人恐惧，但那不是权力。真正的权力表现在眉毛微微扬起的点头和不容置疑的手势上。甘比诺从未发动过任何战争，他总是躲在幕后操纵其他家族间的明争暗斗，坐收渔人之利。就在其他教父不断登上《纽约时报》头条的同时，甘比诺悄悄地把自己的集团变成了纽约最有势力的家族。1976年，甘比诺死于心脏病发作，如同电影中的唐·科里奥尼一样。

黑手党起源

最初的黑手党是13世纪西西里人反抗法国入侵者的武装组织，他们暗中传递“法国人的死亡，意大利人的事业”（Morte Alla Francia，Italia Alela!——这句意大利语的词头，构成了“Mafia”一词）成员也从来不会称自己为“Mafia”（黑手党），而是自称“La Casa Nostra”（拉丁文，意为‘我们的事业’）。在二战之前，西西里“黑手党”人又开始反抗墨索里尼法西斯政府的残暴统治，而在当时特定的历史条件下，“敌人的敌人就是朋友”使得反法西斯盟军与西西里黑手党交往甚密，也就有了黑手党帮助盟军从西西里登陆等一系列的故事，尽管正史无从查证，但相信绝非空穴来风。事实上，黑手党并不是对反法西斯战争有什么觉悟，只是互相利用来对付共同的敌人而已。

现代黑手党

现代意义上的“Mafia”（黑手党）多数是指“有组织犯罪”即Gangsters and Outlaws，从这个角度上来看，现代黑手党的鼎盛时期出现在美国上世纪30年代。那时候大量的意大利移民涌向这片空白的新大陆，同时也带来了黑手党的传统，从而迅速在美国形成了以家族或帮派为核心的巨大网络，随后美国政府颁布的“禁酒令”为黑手党的扩大提供了契机，依靠贩卖“私酒”而积累起巨大的财富，这一点几乎是30年代美国黑手党所经历的共同过程，电影《教父》中也有描写。当“禁酒令”废除后，黑手党开始向赌博、色情及毒品方面倾斜，经营越来越多的合法产业，在《教父3》中，一心要把家族产业合法化的迈克尔最终还是选择了暴力来解决矛盾，正应验那句“沾上黑社会就一辈子都是黑社会”。

沉默法则（omerta）

在几乎所有描写黑手党的故事中，必然会出现这个名词，其源于黑手党徒的誓词“我永远忠于我的兄弟们。在任何时候，我都不会欺骗和出卖他们。在非常时刻，我一定会咬紧牙关，绝对保守秘密。”

沉默法则是所有黑手党所必须遵守的无上原则，电影《教父》中，被捕后保持“沉默”的人，他们的家人会得到充足的生活保障，在他出狱后还会得到盛大的欢迎；而打破“沉默”的人将会遭到无尽地追杀，然而尽管如此，还是会有走投无路的黑手党高层用“污点证人”的身份换取美国政府的“证人保护计划”，而他们往往会对整个黑手党家族给予致命的打击，1986年美国政府的“世纪大审判”就是从一位打破“沉默”的教父那里打开缺口的。

戴黄手套的人

“戴黄手套的人”是黑手党对其幕后支持者，尤其是那些支持他们的政府和司法要员的称呼。在上世纪30年代的美国黑手党家族曾制定了两条戒律：一是不许贩毒；二是严禁谋杀执法官员，因为贩毒和谋杀警察会激起民愤，两条戒律的根本目的在于避免与“戴黄手套的人”发生冲突，那么当黑手党进行其它犯罪活动时，他们就会得到充分的照顾。

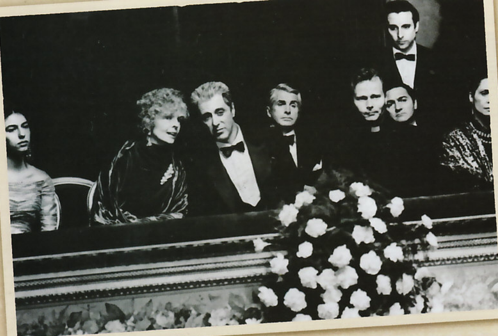
电影中，当迈克尔接管家族生意时才发现，这个纽约最强大的黑手党家族所拥有的巨大财富既不是那些矗立在长岛的不动产，也不是随时肯为家族献出生命的战士，而是通过长期贿赂政府要员、法官和警察而形成的关系网，也就是“戴黄手套的人”。

世纪审判

20世纪70年代后的30年间，是美国政府与黑手党全面较量的时期。在这一时期中，美国政府取得了很多令人瞩目的成果，并于1986年底进行了“世纪大审判”，在被起诉的名单里，几乎包括了全美所有的黑手党家族，经过这一系列的行动，美国黑手党遭到了沉重的打击，但是，这并不表示黑手党已经在这块大陆上绝迹了，正如《纽约时报》所评述的那样：“一旦有合适的土壤，他们也许就能重新把花朵开满整个大陆。”

马里奥·普佐

马里奥·普佐是第一代意大利移民，以写西西里黑手党成名。普佐对黑手党人物的刻画可谓栩栩如生、对故事情节的描写也是丝丝入扣。这种特长在其成名作《教父》中得以体现，甚至有人怀疑普佐与黑手党有瓜葛。对此普佐断然予以否认。他说，他对黑手党的了解来自他儿时所听的故事、他的广泛阅读以及丰富的想象。1969年出版的《教父》是美国文学创作中的一个转折点，使黑手党问题引起举国上下的普遍关注，《教父》的出版也使普佐的生活也发生重大改变，他从此名利双收。马里奥·普佐其他作品还包括：《西西里人》、《愚人之死》、《沉默法则》和《末代教父》。



操控的车辆种类更多，甚至包括快艇和遥控飞机，地图也比前作更开阔，比起前代里无名的主角，本作的剧情也进一步丰满。尽管还是黑帮之间的明争暗斗，但明眼人不难看出游戏深受1988年热播的电视剧《迈阿密风云》的影响，色调明亮的海滨城市，沙滩上的棕榈树和比基尼美女，街头的福特敞篷轿车，还有叫不上名字的古巴黑帮，从这些要素看来，说罪恶都市是游戏版的《迈阿密风云》也不为过。而最新的《GTA：圣安德列斯》更是为玩家提供了前所未有的巨大地图，可驾驶的交通工具从自行车到喷气式战斗机应有尽有，在一个相对成熟的游戏系列中，每代作品都有如此进步着实令人吃惊，也正因为如此，在2006年的E3上，微软的XBOX360主机把争取到下一代GTA游戏的消息当做杀手锏级的新闻，副总裁彼得・摩尔更是在他粗壮的手臂上纹了一个GTA4的logo，"GTA"甚至成为了可以操纵市场份额的利器。

这个游戏系列为什么吸引人?优秀的驾驶手感是一个前提，作为一款充分表现美国文化的游戏，相信玩过GTA的人都会对美国纵横的公路交通印象深刻，玩家经常需要开车到很远的地方去完成任务，

游戏界中的一道独特风景
黑帮题材作品能否再掀热潮

教父 The Godfather

发行：EA 游戏平台：PC,PS2,XBOX,XBOX360
类型：动作 发售日：2006年3月 游戏人数：1人



在游戏版的《教父》里，你的角色既不是运筹帷幄的唐・科里奥尼，也不是叱咤风云的迈克尔・科里奥尼，而是扮演一位科里奥尼家族最基层的打手，通过完成任务，一步步晋升为家族的纵队长，接受唐・科里奥尼的祝福，成为唐的教子，在科里奥尼家族远走拉斯维加斯之后，你所扮演的角色将成为纽约的新教父。

EA在宣传这款游戏之初，就大打怀旧牌，毕竟电影《教父》在美国人的心中有着不可磨灭的特殊地位。EA不但用CG完全还原了马龙・白兰度所扮演的唐・科里奥尼的外表，甚至还原了这位已故影帝的声音，以至于在游戏中每每听到教父下达任务指令时都让人感到毛骨悚然的真实。

然而对于此类GTA型的游戏，似乎都有"眼前有景道不得 崔颢题诗在上头"的遗憾，好像GTA已经是无法逾越的高度了，而更多的游戏只能在模仿的阴影里越陷越深。对大多数《教父》的影迷来说，这款游戏最吸引人的地方在于它将采用怎样的互动手法把原著中那些早已烂熟的情节进行重构，从这点上来说本作至少能让影迷们保持完成主线任务的热情，剧情基本完成了电影《教父1》的故事，而玩家扮演的小人物也将亲身经历那段风云变幻的日子，从帮助殡葬师的女儿报仇开始，你要做得不光是看见那段死板的文字"那两个大个子把蒙南打成了肉酱。他们打得那么不慌不忙、从容不迫，简直令人吃惊，好像世界上所有的时间都归他们自由支配似的。"，而你就是那两个大个子中的一个；当教父遇刺时，你是他身边唯一可以信任的人，或许在小说里你是个连名字都没有的司机，而在游戏中，把教父送到医院是靠你手中方向盘（手柄）来完成的；当卢卡・布拉西被仇杀的时候，是你在第一时间把消息带回了家族；当需要恐吓好莱坞制片人的时候，是你亲手把价值20万美元的种马杀掉，并摆到他床头；当这一幕幕小说电影中的情节在你手下复原的时候，游戏的互动因素所引发的快感，是与陷入电影剧情时的感受完全不同的。

因此我猜想，EA会不会继续这个系列，第2集以维托・科里奥尼年轻时发生的故事为蓝本呢？除此之外，如果仅从游戏的角度来看，《教父》即使和2年前的《圣安德烈斯》比起来仍有不小的差距，画面一般，汽车建模粗糙；驾驶手感乏味；战斗中判定古怪，经常瞄准后还把一堆子弹打在墙上；没有天气变化；人物不能跳，自由度较低；右摇杆的打击动作哗众取宠，不知道是受了搏击之夜的启发还是受了铁拳尼娜的影响；任务设计单调，几乎都是杀人；和GTA比起来，教父中的警察也不太负责，也许是贿赂拿多了吧，有时候通缉4个警徽了都无动于衷，看来这些"戴黄手套的人"果真信奉"收人钱财与人消灾"的格言。当然，本作也有一些不错的要素，check point的设计就很贴心，不像GTA那样一旦任务失败就要重新开始；细致的人物自定义也很有趣，但如果你想获得家族的信任，那么最好不要把你的人物肤色设计得太深，毕竟40年代的黑手党还是更信任传统的西西里血统，具体外貌可参考"伟大的左后卫"格罗索同学进行制作。除了这些于无关大局的细节，恐怕如果不是为了教父的剧情我很难坚持下去，当主线结束后就再也提不起兴趣了，也许本作的重点部分才刚刚开始?然而对我来说，教父的故事结束了，这款游戏就结束，或许EA把精华部分都藏在游戏后半部分也未可知，不过那我只能说这前奏也太长了点。

总之，游戏版《教父》给人感觉就像充满了雄心壮志之后偃旗息鼓，刚刚开了头就煞了尾。仅从游戏的综合素质上考虑，它充其量与前段时间的《真实犯罪》水平接近，可当它披上了教父的外衣就不一样了，至少，如此经典的音乐旋律是需要取得版权才可以使用的。

正如提到黑手党就不能不提到"教父"，而提到黑帮游戏就不能不提到"GTA系列"。从字面上来看，"Grand Theft Auto"多半是描述一个厉害的偷车高手的故事，而不知道从什么时候开始，这个系列被称作"侠盗车手"，如果按照金庸先生的解释"侠之大者，为国为民"来衡量，"GTA系列"恐怕无论如何也很难与"侠盗"二字扯上关系，也许这位翻译者也是深受教父等黑帮故事的熏陶，想当然地认为"大凡黑帮的故事，讲得都是侠盗罗宾汉"，相信如果他真的玩过"GTA系列"就会明白，"横行霸道"这个译名恐怕更贴切一些。

2001年"GTA3"的横空出世为当时的游戏界带来了一种前所未有的游戏类型，开放式的环境，全3D的背景，第3人称视角，以汽车驾驶为游戏的核心，以优秀的驾驶手感为前提，以触发任务为游戏内容，再揉进一个类似角色扮演的黑帮故事，可以说GTA3之于游戏界，就像牛顿定律之于经典力学，它一出现就以高屋建瓴的姿态规定了此类游戏的要素，也使后来无数的模仿者无法走出GTA的阴影。正当玩家还沉浸在发掘"GTA3"的游戏秘密的时候，次年发售的"GTA:罪恶都市"又给他们带来很多惊喜，除了图像系统的进化外，游戏中可

而"驾驶手感"这个相对抽象的表达在游戏中是如何体现的呢，最基本的是体现出交通工具的质量，也就是不同重量的汽车要表现出不同的惯性感，从加速到转向到刹车制动不同的车辆要有不同的操作方式，这虽然看起来是个很简单的要求，但很多游戏却无法达到，当然，我们不可能在这类游戏中要求你做出GT赛车那样的模拟，但很多诸如"真实犯罪"系列的游戏，它们中的车是可以踩死油门转向的，更夸张地是轻型跑车可以把加长林肯撞得飞起，这类的设计失误实在令人不敢恭维。

其次GTA中的任务是多样的，而且你完成任务的方法也是多样的，设计者也从未规定你要用什么手段去完成任务，对于敌人，你可以用杀鸡儆猴的办法"提醒"他，也可以简单粗暴地为他开出一个"无法拒绝的价码"。总之，GTA挖掘人们"性本恶"的暴力意识可谓得心应手，所以在进入"GTA"之前请默念三遍"健康游戏忠告"，否则在大街上随便拉开车门就上，或者遇见塞车时直接开向人行道的行为在现实中发生就不那么有趣了。

此外，GTA中的汽车电台也是游戏的一大亮点，无论是节奏轻快的Hip Hop，还是柔美抒情的乡村民谣，亦或金属味十足的非主流摇滚，游戏几乎囊括了美国近几十年来最具代表性的经典歌曲，在完成任务归来的路上，打开收音机，听着这些经典老歌，也许会为这款充满了暴力的游戏带来一丝片刻的宁静……在《圣安德列斯》当你驾驶着皮卡行驶在乡村小路上，打开收音机，听上一段K-Rose电台的乡村音乐，尤其是Whitey Shafer那一段"All my eyes live in Texas"的精彩和声足以让你陶醉地忘记了去接任务。

探索GTA世界的乐趣，有时候甚至超出完成任务的乐趣。当然，开发组天马行空的想象力有时候也惹祸上身，在最新一集《GTA：圣安德列斯》发售后不久，就有玩家在其中发现了一段隐藏情节，通过一个简单的补丁文件就可以开启其中隐藏的色情小游戏，玩家控制的主人公可以应邀请进入女主角的家里共进一杯"咖啡"之后……此处省去若干文字，这就是该补丁"热咖啡"名字的来历，注意，这段色情游戏本身就隐藏在了公开发售的千万份游戏中，也就是说所有购买的游戏中都已经包含了这段色情代码，而随后的事实证明，不光在PC版里可以开启这段代码，在XBOX和PS2等TV主机上也同样可以。在热咖啡事件之前，ESRB将《圣安德列斯》定为M级，意为适于17岁以上玩家，然而在爆出热咖啡补丁之后，经过ESRB的认真调查《圣安德列斯》将会

改定级为AO级，也就是仅限于成年人，内容含有“血腥、重度暴力、强烈性内容以及毒品的使用”而这次重新分级，可能会让出版商为此付出五千万美元以上的代价。除了经济上的损失外，前第一夫人、下一任美国总统竞选候选人希拉里·克林顿也不止一次对“GTA系列”深恶痛绝，这也给《圣安德列斯》增加了一份政治压力。

除了“GTA”系列之外，还有很多黑帮题材的游戏，比如SEGA的新作“龙如”系列，根据电影改编的《疤面刹星》，赤裸裸地模仿GTA的“真实犯罪”系列和“黑道圣徒”，根据电视剧改编的《黑道家族》等等，尽管这些作品都或多或少的有自己的特色，但总体素质却无一能望GTA其项背。

龙如 Yakuza

发行：SEGA 游戏平台：PS2
类型：动作 发售日：2005年12月8日 游戏人数：1人



2005年12月8日，世嘉终于拿出了历时三年制作的《龙如》，与很多游戏发售前大肆宣传相比，本作倒是显得有些安静，很多人也只听说是一款Free风格的黑帮游戏，然后在心里仔细回想一下“Free”的概念，似乎很久以前另一个世嘉的游戏也是这么说的……

在简单浏览了游戏画面后，编剧似乎有些狂躁地迅速把玩家强制带入一个巨大的悬念中，我们的主角——桐生一马，持枪站在一个倒在血泊中的人前，外面警笛大作，桐生很冷静地看了一眼手中的戒指，上面刻着一个女人的名字“由美”……

大约10年前，一本名为《不夜城》的小说横空出世，凭借其“惊人的神秘感”获得了第18届菊川英治文学新人奖，而该书的作者更是位疯狂的星爷Fans，甚至把自己的笔名都改为“驰星周”，1999年，由金城武主演的同名电影《不夜城》风靡亚洲，2005年，世嘉的游戏《龙如》同样邀请了驰星周担任本作的剧情设计，如果了解了这些，恐怕就不会对游戏中突兀的悬念感到奇怪了，与《不夜城》有些类似，驰星周依然使用自己最擅长的手法，先把巨大的谜团抛给观众，一个危险的男人，一个神秘的女人，一枚贯穿故事的戒指，而之后所有的游戏过程都是为了解释这个悬念而设计的。

游戏由大段的剧情和穿插的可玩情节组成，在这些可玩情节中，徒手搏斗占了很大比例，这部分则是世嘉的强项了，名越稔洋把《SPIKE OUT》中的格斗精髓完全融入了到本作之中，轻攻击和重攻击连续出招非常流畅，当你被敌人包围时就更加深刻地体现了街头巷战的技巧了，让自己永远保持只面对一个敌人，周围的球棒、高尔夫球杆、桌子椅子，当然了，还有七种武器之首——折凳，都可以随手抄起来招呼敌人。格斗中操作感和打击感极佳，有时候甚至让人怀疑这是一款街机游戏。除了战斗，这款以Free为卖点游戏也少不了一些花边内容，比如街边的游戏厅，杂货店，乃至诸多的援助交际场所都可以去逛逛，完成这些小任务不但为枯燥的战斗解闷，还能提升主角的能力。

总之，《龙如》给人的感觉更像一部电影而非游戏，很容易让人陶醉于精巧的剧情设计之中，尽管我已经做好了被结局真相吓一跳的准备，但是当我真的看到了结局的时候，还是被编剧那大胆的设计所震惊；在这一点上，驰星周先生的剧本功不可没，然而从另外的角度上看，这是不是有些喧宾夺主呢？过分的悬念设计让人欲罢不能，但是，一旦知道了结局后很容易让人失落，对游戏的耐玩度会有些影响。说到这，想到最近很多人说《龙如》和《莎木》很像，我觉得，《莎木》作为一款特定历史条件下的产物，被玩家赋予了太多感情因素，也因此与《龙如》并没有太多的可比性，如果硬要对比的话，似乎《GTA》与《龙如》更贴切一些，前者充分表现了美国人的车轮文化，后者则重于人物的性格和心理刻画，更符合日本人的思路。

疤面刹星 Scarface

发行：Vivendi Games 游戏平台：PS2，XBOX，PC
类型：动作 发售日：2006年10月8日 游戏人数：1人



女人美容割点肉，男人美容添道疤，好莱坞历史上最著名最性感最暴力最混蛋却又最诚实的疤面刹星托尼·蒙大纳终于杀进游戏世界了。游戏情节从电影的结局开始，电影中众叛亲离被乱枪打死的托尼·蒙大纳可以凭借玩家之手杀开一条血路冲出包围，并对这次暗杀背后的主谋展开疯狂的报复，从这一点来看，游戏版的《疤面刹星》可以作为电影的续集来欣赏。游戏风格同样是欧美最流行的“FREE”式，就是“类GTA”型了，玩家可以随心所欲地在城市里游荡、逛夜总会、接任务或者去其他帮会的地盘寻衅等等，不过与GTA强调汽车驾驶不同，本作更注重动作射击，这使游戏多了几分《惩罚者》（Punisher）的影子。

玩了这么多黑帮游戏有一点始终没弄明白，从《黑道家族》到《GTA：自由都市》再到《疤面刹星》为什么坏蛋都叫托尼呢？





黑道圣徒 Saints Row

发行：THQ 游戏平台：PS2，XBOX，PC
类型：动作 发售日：2006年8月29日 游戏人数：1人

如果说“真实犯罪”系列在模仿“GTA”，那么“圣徒”简直就是在抄袭GTA，它所包括的操控方法、换装系统、任务结构、帮派争斗、城市布局，甚至连小地图的位置都与GTA一模一样。剧情同样俗不可耐，玩家从一名帮会底层的地痞开始，凭借自己的存档能力而有不死之身，这样的人才怎么能不上位呢？你的终极目标就是统治这座城市的全部地下规则，而这也只是时间问题了。

撇开毫无新意的单人模式，本作是第一款加入了多人模式的“类GTA”游戏，尽管它的多人模式同样缺乏想象力：例如在一个追杀任务里，你负责驾驶，你的队友负责射击；再如一个保护证人的任务，你负责保护，你的队友负责扮演证人……

在大部分游戏中，你只能扮演低级别黑帮分子，因为这样的游戏才有可玩性，如此一来你至多可以找找古惑仔的感觉，就像GTA里那样，无论什么任务都要你亲自出面才能摆平，这完全不是帮会首领要做的事，因此在游戏中，你是无论如何也无法体验“教父”纵横捭阖的气势。所以，仅从剧情安排这一点来看，目前还没有游戏能够达到电影的高度，如果您想看看真正的黑帮传奇，除了前面提到的“教父三部曲”之外，那么下面的电影不可错过。

美国往事 Once Upon A Time In America

上映时间：1984年　片长：229分钟
导演：瑟吉欧·莱昂　主演：罗伯特·德尼罗

这部长达3个半小时的影片为观众讲述一个跨越40年的故事，以“面条”与其伙伴的犯罪生涯为主线，是一部描写关于友情、爱情、忠诚和背叛的的黑帮史诗电影，时代背景包括了经济大萧条、禁酒令及第一次世界大战等美国历史上的重要大事，其婉转悠扬的原声音乐至今仍被无数的中国电视节目“引用”。

英雄本色 Ying hung boon sik

上映时间：1986年　片长：95分钟
导演：吴宇森　主演：张国荣，周润发

无论如何，叼着牙签手持双枪的小马哥，已经是不可逾越的屏幕形象了。以至于后来的游戏《马克斯佩恩》系列中都能看到他的影子。

情枭的黎明 Carlito's Way

上映时间：1993年　片长：144分钟　导演：布赖恩·迪帕尔马　主演：阿尔·帕西诺，西恩·潘

被监禁5年的黑手党头目出狱后决意金盆洗手，准备攒够75万元后就到巴哈马的天堂岛开出租车糊口。可是，当他回到自己熟悉的街区时，在一次偶然性事件中卷入了黑手党的火并，他无力自拔，只好又在原来的事业中硬着头皮继续下去，最终死在了枪口之下。本片自始至终充满了浓浓的悲剧色彩——任何人都很难摆脱自己的过去。

好家伙 Goodfellas

上映时间：1990年　片长：145分钟
导演：马丁·西科塞斯　主演：罗伯特·德尼罗

与大多数黑手党电影不同的是，本片完全根据真人真事改编，取材于美国黑手党人亨利·希尔30多年的传奇经历，讲述了一个一事无成的男孩如何成为黑手党头目的故事。如果说《教父》系列是黑帮浪漫主义史诗的话，《好家伙》则是一部有关黑帮的纪实文学。

赌城风云 Casino

上映时间：1995年　片长：178分钟　导演：马丁·西科塞斯　主演：罗伯特·德尼罗，莎朗·斯通

本片根据尼古拉斯·彼勒基的小说《赌城：拉斯维加斯的爱与恨》改编，讲述了曾经通吃黑白两道的赌博天才最后走投无路被黑白两道追杀的故事，不过结尾处，主人公侥幸地逃脱让观众有点摸不到头脑。

盗火线 Heat

上映时间：1995年　片长：171分钟　导演：迈克尔·曼　主演：阿尔·帕西诺，罗伯特·德尼罗

自《教父3》之后，导演们发现观众的口味发生了根本性的变化——他们对黑手党人娓娓动听的内心独白不再感兴趣，而是希望直接听到枪声或看到血液从人体迸发出来。于是《盗火线》自始至终保持着激烈的节奏，充斥着火爆的枪战场面，其中劫匪抢劫银行后与警察当街火并的那一段堪称经典。

不夜城 Fuyajo

上映时间：1998年　片长：122分钟　导演：李志毅
主演：金城武

与其说《不夜城》是一部黑帮片，倒不如说它是爱情片。帅到掉渣的金城武虽然演技有些稚嫩但并不影响他装酷。而片中日本黑帮与中国黑帮夹缠不清的剧情也饶有趣味，尤其是北京帮头子那一句京字京韵的对白“丫就是一傻X！”更是语出惊人，让观众倍感亲切……

O记三合会档案 O Ji san he hui dang an

上映时间：1999年　片长：122分钟　导演：霍耀良
主演：刘青云，吴镇宇

两个兄弟一个做了黑帮老大，一个当了警察，分别代表了当时的两股势力，也暗示了那个时代警匪勾结的现象。同样的开始，不同的结局，两个兄弟一个死一个入狱，这也昭示着那个时代的结束。影片最后那扇写着“义气满乾坤”的屏风似乎在向观众强调这是一个关于中国的江湖故事。

无间道 Mou gaan dou

上映时间：2002年　片长：101分钟
导演：刘伟强，麦兆辉　主演：刘德华，梁朝伟

金庸说“重剑无锋，大巧不工”，而《无间道》给人的感觉“锋芒毕露，机关算尽”，于是编剧累，观众也累。看得出刘伟强，麦兆辉一心要把《无间道》拍成香港版的教父，可惜前面有重剑无锋的《英雄本色》和《三合会档案》，于是三部曲中只有第2集里那段口琴演奏的“友谊地久天长”让我们看到一丝闪光。

无主之城 City of God

上映时间：2002年　片长：130分钟　导演：卡提亚·路德，费尔南多·梅里尔斯　主演：亚历山大·罗德里格斯

“60年代，大量怀抱幻想的贫民来到里约热内卢，在政府设置的贫民区落户。由于种族和阶级偏见，这里是‘被上帝遗忘的角落’，政府完全采取不闻不问的态度。20世纪七八十年代，底层少年开始聚集成团伙帮派，进行有组织的犯罪和大规模毒品军火交易，俨然形成了与社会对抗的体系，并控制了整个社区，成为了真正的‘国中国’。匪徒的年龄也呈越来越低的趋势。今天，这仍然是巴西政府最头痛的问题之一。”电影讲述了一个南美洲的黑帮故事。

纽约黑帮 Gangs of New York

上映时间：2002年　片长：167分钟　导演：马丁·西科塞斯　主演：莱昂纳多·迪卡普里奥

一部描绘19世纪中叶美国黑手党早期历史的影片。尽管导演为了能够获奖而在影片中多处都有在赤裸裸地迎合奥斯卡评委的口味，但结果依然是一无所获。不过即便如此，这仍不失为一部好看的片子。



结语：我们为什么总是对黑帮情节充满了兴趣?我相信这个问题每个人心中都有自己的答案，但法国著名记者，小说家希莫里克·杜瓦尔至少回答了我心中的疑问——“因为它揭示了一个哈姆雷特式的普遍难题：是在沉默中忍受屠刀的威胁，还是在叛逆中结束无尽的苦难？少年科里奥尼还在西西里时，全家就陷入了巨大的灾难，但在严峻的生活挑战面前，科里奥尼并没有双膝发软，而是勇敢地进行着反击，不断地给对手致命一击——这样的性格是每一个观众的梦想，而人们并不在乎他是不是黑手党人。”

GTA系列剧情简述



第1款GTA游戏早在1998年就推出了PC版，然而垂直视角和2D背景即使在当年也无法吸引玩家的注意，这种情况一直持续到GTA3的出现，GTA3是具有划时代意义的作品，它也使GTA系列拥有完整的故事背景，时至今日，已经发售的五款GTA游戏为我们展现了一段生动的美国黑帮往事。

游戏设定时间起于1971年，自由都市著名黑手党福莱利家族的打手汤米（《GTA：罪恶都市》的主角)因为谋杀被判入狱15年,他也被黑道上称作"哈伍德屠夫"。1984年，发生在游戏《GTA：罪恶都市故事》（PSP版发售于2006年3月）中的剧情，主要讲述了维克特·旺斯和兰斯·旺斯兄弟俩在罪恶都市的发家史,不过在最后他们选择了暂时离开罪恶都市，而在维克特·旺斯离开的这段日子里，理查德·迪亚兹逐渐接管了兄弟俩的全部生意，成为罪恶都市最有实力的犯罪组织头目。

1986年，发生在游戏《GTA：罪恶都市》（PS2版发售于2002年10月）中的剧情，出狱后的汤米被福莱利家族派到罪恶都市开拓市场，"哈伍德屠夫"凭借自己凶悍的作风摧毁了理查德·迪亚兹的黑帮，并逐渐在这座城市建立了自己的犯罪帝国，最终，汤米将15年前出卖自己的教父桑尼和他的合伙人呢兰斯·旺斯全部击毙，成为罪恶都市的新教父。

1992年,发生于游戏《GTA：圣安德列斯》（PS2版发售于2003年10月）中的故事，围绕黑人帮会与白人警察之间的争斗展开剧情，在游戏最后阶段，白人警察Tenpenny被宣告无罪引发了全城的暴力骚乱，不知道是否在影射美国历史上著名的洛杉矶暴乱（90年代初，在洛杉矶曾因为白人警察殴打黑人后却无罪释放而引发的暴力冲突事件。）

1998年,发生于游戏《GTA：自由都市故事》（PSP版发售于2005年10月）中的故事，讲述了自由都市黑手党莱昂内家族的打手托尼帮助教父萨尔瓦多·莱昂内通过一系列暴力手段翦除异己，终于统治了自由都市的地下秩序，托尼也成了莱昂内家族的二号人物。

2001年，发生于游戏《GTA3》（PS2版发售于2001年10月）中的故事，主人公克劳德和他的女友卡塔琳娜是让全美国警察异常头痛的"雌雄大盗"，然而在一次银行抢劫中，卡塔琳娜背叛了克劳德，致使克劳德受伤被捕，GTA3的故事就围绕着向卡塔琳娜复仇展开了。

"横行霸道"系列中涉及的城市

五款GTA中涉及到了几座城市，从地理上看它们都不是凭空杜撰，都有其真实的原型城市，而且从游戏设定来看，游戏中的几座城市也多多少少有些真实的影子，比如对应自由都市的纽约市，就曾经是美国黑手党最猖獗的地方，电影《教父》也是以纽约为背景展开的；对应罪恶都市的迈阿密因为其临近加勒比海的原因，拉美移民是困扰城市的主要问题，电影《疤面刹星》中也有所涉及。其他的诸如洛杉矶的黑人贫民区和种族矛盾，旧金山的中国三合会，拉斯维加斯的赌场，这些都是游戏灵感的直接来源。下面的介绍出自游戏设定，而这些设定本身就具备亦幻亦真的属性。

自由都市 Liberty City

原型：纽约（New York City, NY）

自由都市由三个岛区组成，它们是Portland、Staunton岛和Shoreside Vale，岛与岛之间由跨海大桥和海底隧道连接。Portland岛位于自由都市的东侧（地理上对应纽约长岛），属于老工业区，包括很多贫民窟、港口、仓库和红灯区，同时也是自由都市几大黑帮的总部：意大利黑手党、中国的三合会、以及擅长飞车的Diablos帮。Staunton岛位于城市的中央（地理上对应纽约曼哈顿岛），夹在Portland和Shoreside中间，是自由都市的商业区，有很多摩天大楼，巨大的公园（貌似对应纽约的中央公园）以及赌场。日本黑帮和牙买加黑帮实际控制着这个区域。Shoreside Vale岛位于城市的西侧，是自由都市的居住区，岛南侧是弗朗西斯国际机场（貌似对应新泽西市的纽马克自由国际机场），机场附近有少量工业设置，岛北侧由富人居住区和少量贫民住宅组成。自由都市是GTA系列中最重要的城市，在几乎每代游戏中都会提到，在《GTA 圣安德烈斯》中甚至专门安排了一个驾驶飞机回到自由都市的任务，这或许在暗示我们纽约这座城市在美国黑帮历史中所占有举足轻重的地位吧。自由都市中的很多黑帮都能在现实中找到影子，比如意大利黑手党，中国的三合会，日本黑帮，牙买加毒贩等等，没有哪个帮会可以长时间统治这座城市的地下秩序，帮会之间的争斗时有发生，在游戏中，自由都市也经常被称为"美国最糟糕的地方"。

罪恶都市 Vice City

原型：迈阿密，佛罗里达（Miami, FL）

罪恶都市是独一无二的，其临近加勒比海的地理位置决定了这座城市的气候四季温暖宜人，同样是由于其特殊的地理位置，在上世纪80年代，古巴人，海地人，墨西哥人，多米尼加共和国人大批涌入了这座新兴的城市，于是伴随着城市的高速发展滋生了许多合法或非法的生意。游戏中的罪恶都市由两个大岛组成，东侧的岛（地理上对应迈阿密海滩）包括大片的海滩、商场、旅馆、公寓以及俱乐部等等，西侧的岛则是移民的天下，那里被划分成小海地和小哈瓦那的势力范围，分别由海地黑帮和古巴黑帮控制。此外西侧岛上还包括埃斯科巴国际机场和一个军事基地（貌似暗指美国南方司令部USSOUTHCOM，其总部设于迈阿密）。在两座主要大岛之间星罗棋布着许多小岛，那里有富人的别墅，游艇和高尔夫球场。黑帮和毒品犯罪一直是罪恶都市的主旋律，大批移民以他们的家族或近邻形成其独特的帮会性质组织，而帮派间的火并已是家常便饭，这其中以古巴黑帮和海地黑帮为两大主要势力。

圣安德列斯州 San Andreas

在游戏《GTA San Andreas》中虚构的圣安德列斯州（San Andreas）包括了三座城市，Los Santos，San Fierro和Las Venturas。

Los Santos

原型：洛杉矶，加利福尼亚（Los Angeles, CA）

Los Santos位于游戏中虚构的圣安德列斯州（San Andreas）东南，与墨西哥接壤，移民问题和大量低收入家庭是这座城市的主要问题，其次城市东南的工业区带来的巨大污染也困扰着市民，海洋季风把大量的污染物吹向市区，使整个城市常年笼罩在浓雾之中。90年代初，毒品买卖开始侵袭这座城市，帮会和毒品是游戏中主要涉及的方面。

San Fierro

原型：旧金山，加利福尼亚（San Francisco, CA）

San Fierro位于圣安德列斯州西北部，是一座干净，整洁，又富裕的城市，这里既没有贫民窟也没有污染。San Fierro是一座商业为主的城市，有大量的旅馆，俱乐部，汽车展销厅等等。当地的黑帮以中国的三合会和越南帮为两大主要势力，双方虽时有摩擦，但多数情况相安无事。城市北部海滨附近的唐人街是个热闹的场所，城市南边有一座飞机场和海军基地。

Las Venturas

原型：拉斯维加斯，内华达（Las Vegas, NV）

Las Venturas位于圣安德列斯州东北部，这座沙漠中的不夜城以其不计其数的赌场而闻名天下，城市的电力主要依靠西面的谢尔曼水坝提供，游戏中也有任务围绕这座水坝展开。只有很少的居民区呈窄带状分布在城市北侧，附近有很多饭店、酒吧、赌场和旅馆，一条主要的环城高速路包围在城市外侧。在90年代初期，城市中的赌场几乎都由意大利黑手党把持，后来中国三合会也来到Las Venturas经营赌博生意，在经过几次帮派冲突后，黑手党的势力受到一定削弱。

□文/XBOX天空论坛|九字真言



守望者的执念

□文/受白



Bar里有一些公告，这里地儿太小，我就放到间家去说了，还请诸位去那里的前言看看。

5月很赞，有《蜘蛛侠3》、有多场重头足球赛，还有《奥丁晶石》……终于我的文娱生活也逐渐丰富多彩起来了啊。前段时间还看了关于团长大人的最新一部小说：《凉宫春日的分裂》，毫不掩饰地说，完全没看懂，我很痛苦。太多的伏笔和包袱看来都要等到下一部《凉宫春日的惊愕》中去解答了，但愿不要跳票，不然我会先分裂的。

这期的主题，是1。一个人，我爱你，但与你无关。 □唯夜

当我拿出家人购入的《麦田的守望者》时，被其近似地摊上兜售的艳情小说的封面惊得手足无措。然则，现在的书就像当下的大部分女人，2006年诺贝尔文学奖得主帕慕克撰写的《我的名字叫红》封面朴实无华，华而不实的往往是那些忧伤似水的供青年男女观摩的青春小说，我这样说服自己。翻开第一页，但……

书里的粗口貌似多了点儿吧？

好吧，这是教训，别人推荐的不一定符合自己的口味，我俨然成了羊群效应里一只愚蠢的山羊。

于是，我把思想游离在书的内容之外，《麦田的守望者》像一块可口的烤肉将赖在我大脑深处的对BOBO同学的记忆引诱了出来，鲜活无比。

我确认，当时我还处在那个能够轻而易举伤感的年龄阶段，但寒假的一次初中同学会上，我望着一张张熟悉且陌生的脸，半天唤不上名字，可见我记忆能力的退化程度已经激进到把年龄远远抛到后面的地步。我沮丧地在记忆的废墟里翻找任何能够勾勒出的脸庞，很快，BOBO同学那张满是青春痘的脸大摇大摆地在我面前游离。

我极其讶异，不过是个泛泛之交却让我印象颇为深刻的人，此君是第一个——别误会，我并未受“断背山”的影响，取向正常。

在各大论坛厮混的我会有意无意地产生中国玩家群体颇为壮大的潜意识，但踱回现实，我只得悲叹：革命尚未成功，同志仍需努力；而BOBO同学的存在成了我将自己对电子游戏的爱好公之于众的唯一理由——你难道会在一群为生计朝九晚五的劳动人民中阐述为何《通天塔》会与奥斯卡失之交臂吗？

但此君的锋芒必露和鄙人一向内敛的性格实在产生不了化学反应，虽然我母亲在开完家长会后总会以“你看人家BOBO还不是一天到晚都在玩游戏，怎么人家的成绩就那么好，你要多和他玩玩。”之类的话对我进行刺激，但我还是很想把BOBO同学为了睡得舒服公然抱一枕头到学校以及上课时被别人挑衅得掀桌子的事迹向她全盘托出，但背后数落别人多少不大厚道，于是作罢。

所以维系彼此之间交流的便是游戏，仅此而已。

“PS上的经典多了去了，我现在还在挑战FF9的最低等级通关呢。”那时，当班上有人购入天价PS2时，他不屑地喃喃道，翻着手中的杂志，“对我来说，好游戏的意义永远大于主机名称后的番号。”他这样补充着。

就是现在想起这句话，我也嗅不出一点儿酸葡萄的味道。

而还是光荣的无机一族中的一员的鄙人，只得把每月零用钱的一部分悉数奉给校门口一脸横肉的书商，但买来的书却无一例外地躺到了BOBO同学的书桌上，而不是夹在我众多参考书籍中掩人耳目。

“你上课又不敢看，我就代劳了。”他把书在我眼前招摇地晃了晃。

虽然有几本已经被班主任没收到办公室“代劳”处理了。

“现在的杂志真没以前可读性高了。”

他这句话让我联想起旧社会霸占穷苦人家粮食还皱眉数落粮食太少的万恶地主。

“不信？我明天给你带一本2001年的电软，自己看。”

第二天，他把一本封面为“灵魂能力”的电软塞进我抽屉里：“看完一定要还我啊。”

“君子不夺人所好。”我摆摆手。

最近几天收拾书柜的杂志时，抽出一本最薄的电软……“我还真不是君子。”我苦笑，拍了拍封面上的灰尘，翻开书页。

那字数量，堪比纯文学杂志了。

后来，BOBO同学购入了GBA外带一张《恶魔城 月轮》。老实说，GBA本就灰暗的屏幕和月轮场景的昏暗让我不得不做出和BOBO同学进行亲密身体接触以窥探主人公好歹的下策。

当我被卡片收集系统和较出色的画面倾倒时，他却喟叹一声：“GBA的恶魔城只能达到这个程度吗？除了难度，这部作品实在无法撼动《月下夜想曲》在我心目中的地位。”

爱之深，责之切。或许BOBO同学在玩过晓月后多少能够有些释然。但或许，他只是对PS上的月下过于迷恋，才会爱屋及乌地选择《月轮》。

可他还在继续他的执拗。在FFTA发售当天，他踏上自己那辆连偷车贼也不愿下手的自行车狂奔至某某游戏店……午休结束后，我站在讲台上，而他举起FFTA清新的卡盒向我挥动。

“疯子”，我摇摇头。

但他的笑声却爽朗得像个孩童。

只是，这次SQUARE又让他发出了今不如昔的哀叹。

没有任何游戏公司的任何作品都能不负重望，更何况要在机能稍逊的GBA上超越已经达到一定高度的月下和FFT也确实有点强人所难，BOBO不会不懂，只是他依旧在对自己的执念听之任之罢了。

这是一个人人渴望表现自己的时代，如果某某好事者在某某BBS上发表些今不如昔的话，稍有不甚就会引发一场口水案。但在游戏方面，我一向信服BOBO同学的观点。

初三放寒假的前一天，BOBO同学要我放学后和他去学校附近的PS机房。

“你不是不信我在警局门口能战死追踪者吗？”他把自己的记忆卡插进PS。

读盘间隙，我左右环顾这个狭小的房间。除去几个黄口小儿在兴奋地对切数码宝贝外，只有一位和我们身着相同校服的眼镜兄在玩月下夜想曲。

他也转身注意到了眼镜兄，“看吧，他也快打最终BOSS了，等我做了追踪者，他也就穿版了。”他回过头，读取进度。

追踪者像个尾随在吉尔MM背后的痴汉一样准备对她不敬。吉尔MM本可以轻松躲过这一劫，BOBO同学却选择让她知难而上。

于是，吉尔MM性感的身形开始在追踪者周围游走，有空当就扣动扳机将子弹悉数招呼在其身上。作为生化兵器的追踪者也不等闲于只会低吼虚张声势的丧尸，有几次吉尔MM躲闪不及都被他单臂抓起，好在及时挣脱。

吉尔和追踪者的游击战打得不亦乐乎，弹药也逐渐捉襟见肘，我都准备宣告BOBO此次挑战失败时，追踪者突然倒在了吉尔的石榴裙下，流出一滩净含量可观的红色液体。

他长舒口气，挪开手柄上的左手，顺了顺眉毛。转过身，那位眼镜兄的阿鲁卡多也刚好做掉了比自己巨大几倍的怪物老爹。“打最终BOSS打得如此惬意，像我一样的月下饭啊。”惺惺相惜的眼神在他瞳孔中流出，凝固。

出门时我才后知后觉地注意到房间外客厅里的7、8台PS2才是这里的头牌，而屋内那几台PS只是尴尬的鸡肋。

而当我大跨步地直接从FC跳向PS2时，BOBO却还对那个灰色的盒子不离不弃。

“你喜欢的是主力，我喜欢的是替补。”世界杯期间BOBO在QQ上对我说的一句话跳了出来。

那是在决赛之前的一次对话，当时我毫无保留地向他阐述我对枪手亨利的青睐，而BOBO同学依旧力挺自己的德尔·皮耶罗。

他在屏幕那头或许不觉，但这句话却让我玩味颇久。语气多少有点落寞，但我相信BOBO同学对PS、对皮耶罗的执着也未有任何的忧郁。

最近一次见BOBO，是高二时去初中找同学，中考后，他留在了本校。

“没有你，我连电软都没得看。”他笑着，拍了拍我的肩膀。

“不能为你所用，真是遗憾啊。”我哭笑不得，然后注意到了他拿在手中的小说，我指了指，他递给我。

金黄色的麦田，一个背影置身其中。“《麦田的守望者》？什么时候成文艺青年了？”我打趣。

“是好书。”他拿回书，右手不时摩挲封面。

再后来得知，BOBO去了泸洲某医大，在其个人空间的日记中，除了阐述背诵人体结构的种种痛苦外，还透露其已许久不闻电子游戏，从而将多余的精力放在了魔兽争霸的3C模式中。

我不禁有些大失所望，但转念一想，或许BOBO执着的并非某某游戏，而是对游戏性的不倦追求，BOBO注定不会做出一张人云亦云的大众脸谱来面对他的生活。他更愿意做一个倔强的守望者，在那片为自己圈画的麦田里等待真正属于自己的事物。

每一个人都在自己的天空下

□文/joni

《龙如2》，如同一部朦胧着秋雨寒意的老电影，纯美却忧伤。

虽然《龙如2》有着一个似乎是大团圆式的结局，但却丝毫没能消融掉它从骨子里弥散出的悲意和凄凉。而作为《龙如》与《龙如2》这两代作品中绝对主角的桐生一马，他背影中所蕴涵着的、只属于一个真正男人的力量与感伤，也正是整个系列最迷人的悲壮之美。

老实讲,个人一直不相信《龙如》这类题材的游戏也会成为一个系列，而且还是一部SEGA在整个PS2时代难得的原创系列佳作。如果说《龙如》1代中所体现出的伤感中暗含希望的悲剧色彩是一份“残缺的完美”的话，那《龙如2》又将如何续写完美?

在1代中，代表着“锦鲤化龙”的锦山彰死了。这个对于桐生来说亦敌亦友的精神依靠,背叛过桐生一马，可最终又用自己的生命来救赎了他。毫无疑问的，锦山彰的死使桐生更加孤独，而这孤独更多的是在折磨着他本已伤痕累累的内心。

泽村由美也死了,这个在《龙如2》之前桐生一马惟一爱过的并且让他苦等了十年的女人，在经历了太多悲惨的遭遇之后也是用自己的生命保护了桐生。同样的，由美的死不啻于在一马鲜血淋漓的伤口上又撒下了重重的盐。

而如桐生父亲般存在的风间新太郎也死了，更为讽刺的是：将桐生抚养长大并且视如己出的风间新太郎居然正是他的杀父仇人。

锦山、由美、风间，这三个惟一可以算做是桐生亲人的人都死了，死在了他的面前。甚至连桐生最忠勇的部下真治以及善良的酒吧老板娘丽奈也死了。

亲友、故人的离去都使得桐生这个在孤儿院长大的孩子彻底地一无所有了。被黑帮，或者说被桐生一马生存的黑洞所吞噬的不仅仅是他身边人的生命，更是他情感和精神的寄托。

所幸的是，遥这个比很多成年人还要坚强的孩子成为了桐生新的精神支持甚或是他活下去的理由。直到此时，名越稔洋制作的《龙如1、2》对人物细腻且不失人情味的描绘已经堪称并驾于吕克·贝松导演的《这个杀手不太冷》，而桐生一马与遥也几乎可以看做是另一个版本的杀手里昂与小女孩玛蒂尔达。在《这个杀手不太冷》一剧中，正是被追杀的小女孩玛蒂尔达的勇敢和坚强才重新燃起了里昂本已死去的情感，于是这情感就通过影片中那盆著名的花传递了出来：里昂每日都会在黎明的阳光中轻轻抚去叶子上的尘埃，他本人在那一刻也仿佛不再是一个冷血的职业杀手。虽然直到现在我也不知道里昂所养的那盆花究竟是绿萝还是龙舌兰又或者是所谓的银皇后，但里昂于宁静中流露出的脉脉温情，才让人感觉到这个杀手确实不太冷。

与之相对应的，《龙如》中桐生一马也有寄托着他最深挚爱恋的花——“月下美人”泽村由美。桐生这个更习惯用拳头来思考问题的大男人就像一个处于暗恋中的青涩少年一样，并没有用丝毫的言语而只是用行动来证明他对由美的爱。但，桐生所生存的恶劣环境不允许也容不下他仅有的一点点美好眷恋。被卷入政治阴谋的由美最终随着“100亿”化作的漫天花火一起凋零了。

由美死后，为了那份爱而在监狱中苦苦守望了整整十年的桐生一马有理由也有借口选择自我毁灭或者是让身边的一切毁灭，他完全可以像堕落的锦山彰一样以极端的方式对宿命进行反抗。但此时恰好是遥扮演了玛蒂尔达的角色，抚慰了桐生这个孤独男人深深的创伤。原本遥才是最需要安慰的，但这个孩子天性中的坚毅与乐观都感染了桐生。可以说，遥接替了她妈妈在桐生一马心中那朵“花”一样的位置。所以在《龙如2》中桐生忍受着腹部刀伤撕裂的钻心之痛也要救出被绑架的遥，因为遥不仅仅是桐生最后一丝情感的寄托，更是他本身好好活下去的动力。

在《龙如》1代的故事结束之后，桐生原本可以和遥过上一种温馨恬静的生活。为此桐生一马宁愿选择逆来顺受甚至是委曲求全。说他是心灰意冷也好，说他是看破世态炎凉也罢，总之人人都费尽心机想要得到的东城会头把交椅在桐生看来也不过如一滩狗屎。桐生一马注定了只适合做他自己而不是别人需要的“堂岛之龙”。然而，本性从来都是纯真善良的桐生一马与杀人不眨眼的“堂岛之龙”却是不可分割的。作为曾经的黑帮首领，他不停地被利用、被陷害，正邪双方都容不得他心慈手软，因为那是对他自己最大的残忍。桐生悲剧的根源在他踏入黑帮的一开始就已经被写好，正如烙印在他后背上的龙纹，他早已无法逃避。于是，不管桐生是否有他自己认为的那般强大，他最终还像由美所说的没有逃避而是“勇敢地去面对”。桐生这条“堂岛之龙”终归不是池中之物。

到了《龙如2》中，“堂岛之龙”与“关西之龙”灿烂对决的“双龙会”是这一代所着力渲染的。乡田龙司这个热血男儿在很大程度上等于是桐生一马的一面镜子。两人都是从小被黑道首领收养长大，充满了血腥味的黑帮成了他们学习的课堂，在充满杀机的生活中生存下去成了他们唯一也是必须要学会的课程。他们也都有着孤儿所特有的心理伤痕，孤独敏感得如同一只受了伤而蜷缩起来的小刺猬，只有在最亲近的人面前他们才会露出那道尚在滴血的伤口。所以即便威猛如一马、龙司这样的人中之龙在狭山薰面前流露出的也是最温情的一面：乡田龙司在临终前用尽最后一丝气力才拼凑出一张笑脸来安慰妹妹；而桐生在生死关头对薰坚定的爱，都为这两个一身正气的男人凭添了几分感人的温柔。也无怪桐生一马与乡田龙司互为欣赏甚至是有些惺惺相惜了。桐生从不落井下石趁人之危、也从来都是光明正大的对决，被他性格魅力所感召不仅仅是乡田龙司，还有堂岛大吾、真岛五郎、伊达真这些正邪两方的人物；而像新藤浩二、高岛辽、千石虎之介之流的奸佞龌龊的小人则更加衬托出桐生一身的浩然之气。

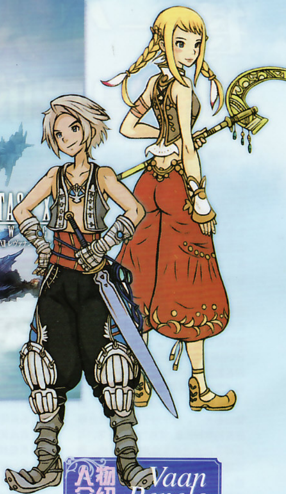
纵观《龙如》系列的两代作品对桐生一马的刻画，其之所以能呈现硬派、坚韧的风骨，很大程度上源于名越稔洋这名很有性格的制作人本身。他既不刻意地美化黑暗，也不粉饰遮盖丑陋的现实。所以桐生一马从来就不是完美的，但他却是真实的。这就像《列侬回忆》所还原出的本色的约翰·列侬一样。真正的列侬远不只是甲壳虫乐队的领袖抑或只是那个掩盖在圆圆眼镜片后面经典的“知性”形象，真实的列侬拒绝成为那些所谓的“嬉皮”们的旗帜，他从来就不愿意沦为伪摇滚们的狗皇帝抑或是奴隶，他情愿颠覆“甲壳虫”近乎神一般的地位也要做回真实的他自己。这样有骨气的列侬，生猛得就像桐生一马一样，很男人。桐生与列侬的共同点是他们并不拘泥于形式上的道德义理，更多的是通过自身血淋淋的苦行来诠释纯粹的“极道”。只不过，列侬选择的武器是吉他，而桐生选择的则是更直接的拳头。列侬曾有过一段关于“蓝调”音乐本质的论断：“BLUES是真实的，而不是为了摆着好看或者只是为了拿来欣赏的。它既不被扭曲，也不是被凭空想象出来的。它不是一种概念而是一种精神。”如果将这段话套用在桐生一马或者是《龙如》系列游戏身上，那也许就是：《龙如》是真实的，它既不被扭曲也不是被刻意捏造的。它不仅仅是一个游戏，而是一个表达真实的媒介。桐生一马就是一个男人，他只是去做，做一个真正的男人。



在“新表现主义画派”中有过一副知名的作品——《每个人都在自己的天空下》：空旷悠远得近乎只是一抹淡淡水彩的天空下，是一个略略有些班驳的身影，别无它物。那种苍凉落寞的笔触使得“自由”这个主题也沾染上了哀伤的气息。回想桐生一马身陷囹圄的十年中，每每当他凝望着窗外那一片小小的天空时，那双对自由充满渴望的哀伤眼眸总让我深深感动。而《龙如2》中桐生的眼角也已经有了些微的皱纹，光阴的磨砺让这个曾经即使流血都不曾流泪的硬汉渐渐步入迟暮。虽然他的目光依然如泉水般清澈而锐利，但他对自由的追求已经不再是本身的自由与否，因为自由从来都是一种精神状态而并非只是任何形而上的“杂碎”。也许，将来还会有这样或者那样的“龙”来挑战桐生一马；也许，有一天“堂岛之龙”本身也都已经在岁月中被风化，但那个名叫桐生一马的男人却会永远地屹立在他自己的天空下。

畅游在蓝色的天际 在空中海洋里





NDS	本刊译名：最终幻想12・亡灵之翼			
	SQUARE・ENIX	5040日元	2007.4.26	CERO A
角色扮演	卡带	日版	1人	1024Mb

少年空贼团的梦想 在空中展开自由之翼

SYSTEM 系统

以前的FF中没有的操作
以召唤兽为特色的即时战斗系统!!

游戏基本操作

基本上，游戏可以用一支触摸笔从头玩到尾。但是NDS上的十字键和其他按键起到了快捷键的作用，使操作更加便利。在地图上移动的时候，可以像玩FF3一样用触摸笔"引导"主角朝各个方向移动。如果把触摸笔点在屏幕上一段时间，就可以拖动屏幕。主机上的按键可以作为快捷键使用，在战斗中很方便。关于游戏中的具体操作，请看后面的说明。

键位	地图画面	战斗画面
触笔	各种操作	
十字键	人物/光标移动	移动地图
A键	确认/对话	直接回到召唤阵
B键	取消	取消选定的单位
X键	菜单	选定全部单位
Y键	选择移动的地点	小队选择
L/R	人物选择	掉换上下屏幕
START	无作用	游戏菜单
SELECT	无作用	

人物介绍 Vaan Penelo

游戏的主人公瓦恩和潘奈罗在FF12里戏份相对少了一些，但是在这次的《亡灵之翼》中，他们扮演着十分重要的角色。在经历了前作的冒险之后，瓦恩成为一名出色的空贼，以前和他们在一起的少年们也成为空贼团的成员。他们驾驶着新的飞空艇，在天际自由翱翔，等待着他们的是什么奇妙的经历呢……？

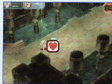
战斗单位的选择



本次的FF12RW采用的是即时战略一样的战斗方式。所有的我方角色在地图上可以像玩即时战略游戏一样用触摸笔选择。在屏幕上，我方角色分为主角和召唤兽两种不同的单位。所有召唤兽都是跟在主角后面的，每个主角就是一个小队的队长，在屏幕上方有显示。用触摸笔点击上方图标，就可以快速选定该小队。如果双击的话就是只选定队长。要解除选择的话可以按B键，或者点击屏幕右上方的"CLEAR"标记，就可以取消原先被选定的战斗单位，再让他们做别的行动。

移动、战斗和回复

选定单位之后，在地图上点击要去的地方，屏幕上会出现脚步的符号，这时候被选中的单位就在向指定的地点移动了。如果在前进的路上有敌人，就有可能和敌人发生战斗。如果想攻击敌人的话，在选定单位之后直接点敌人所在的地方，就可以走过去进行攻击。我方除了战斗单位之外，还有专门负责回复的单位（潘奈罗以及召唤出来的白魔法师）。选定回复单位之后，点击受伤的队友，会出现红心的标记，这时候就可以对HP受损的同伴进行回复。潘奈罗的**ケアルガ**是非常实用的。



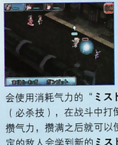
魔法和技能的使用

主人公们在战斗升级之后，可以使用各种魔法和技能。在选定单位之后，屏幕左下会出现"**まほう・わざ**"的字样，点击之后就可以使用这些魔法能力。不过游戏里是没有MP概念的，魔法技能的使用需要一定的吟唱时间。所以各种魔法要把握好时机使用。技能以攻击为主，魔法有攻击、辅助、回复三种，与FF12基本相同，并且根据游戏的操作进行了简化。玩家可以将魔法设定到**ガンビット**上面，可以在战斗时方便地使用。另外召唤兽也可以使用一些魔法与技能。



ガンビット技与ミストナック技

和FF12一样，本作里也有游戏开始时的默认设置。选择屏幕下方的“**ガンビット**”就可以设置每个人默认使用的招式，之后他们就会在战斗中自动使用。随着游戏的发展，主角们会使用消耗气力的“**ミストナック技**”（必杀技），在战斗中打倒敌人之后积攒气力，攒满之后就可以使用。打倒特定的敌人会学到新的**ミストナック**技。



圣石与契约

本作继承了FF12中License系统，但是这个系统有比较大的变化。首先这个License盘是共同使用的，只要把上面的空白处填上（也就是“契约”），所有人都可以使用新出现的召唤兽（有的召唤兽必须在完成特定条件之后才能与之签署契约）。其次填补License盘靠的不是LP（前作中在战斗里获得的License Point），而是圣石。圣石在战斗中获得，数量不多，所以使用时要谨慎。不过游戏里也有刷圣石的地方，所以最后还是可以将盘填满的。

战场上的资源



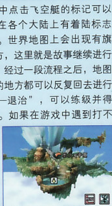
在战场上，地图中有显示食物和宝物的标记，有食物的地方可以快速回复HP，只要将队长移动到那里，就可以快速回复整个队伍的HP。宝物分2种：宝箱和资源。宝箱直接打开就可以取得道具，资源需要一定的采掘时间，采掘完成之后就可以得到材料。包括矿石、木材和晶石三种不同的材料，这些材料是合成装备的重要来源。

关于合成

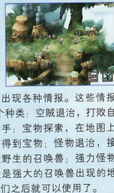
在游戏中盘之后，玩家可以在飞空艇**ラウンジ**上购物以及合成武器。合成武器之前必须先有配方（**レシピ**）才能进行，一般来说，配方等级越高，能够合成的装备就越好。这些原材料可以在战斗的时候在战场上得到，包括金属、木材和动物制品三种。在拿到材料之后合成屋会问你要材料，材料的质量也影响到道具的素质，尽量提供最好的。再之后就是问你一些小问题，这些将影响到武器属性的加成，不过怎么答都差不太多。最后武器就合成完毕了。

游戏的展开和进行

在游戏中点击飞空艇的标记可以直接起飞，在各个大陆上有着陆标志的地方降落。世界地图上会出现有旗子标志的地方，这里就是故事继续进行的关键之地。经过一段流程之后，地图中原来去过的地方都可以反复回去进行“**モンスター**—退治”，可以练级并得到更多宝物。如果在游戏中遇到打不过去的强敌，就可以在自由战斗的地方反复磨级，之后再去挑战。



支线任务的完成



在飞空艇**ブリッジ**号的甲板上，有介绍任务的揭示板。调查之后就会出现各种情报。这些情报一般分为4个种类：空贼退治，打败自己的竞争对手；宝物探索，在地图上隐秘的地方得到宝物；怪物退治，接受委托打败野生的召唤兽；强力怪物退治，一般是强大的召唤兽出现的地方，打败它们之后就可以使用了。

各种状态一览

有利状态	
プロテス	物理防御力上升
シェル	魔法防御力上升
バリア	全部防御力上升
ブレイブ	物理攻击力上升
フェイス	魔法攻击力上升
ブレフェ	全部攻击力上升
ヘイスト	移动速度上升
リジェネ	HP慢慢地回复
狂战士	只能物理攻击，威力巨大
レビデド	可以浮空
透明	不会被敌人发现

有害状态	
战斗不能	HP降低为0时出现
猛毒	HP会慢慢减少
黑暗	物理攻击命中率下降
沉默	无法使用魔法
睡眠	被催眠后无法战斗
混乱	敌我不分的状态
スロウ	速度降低
ストップ	完全停止不能行动
ドンムブ	不能移动但是可以战斗
ドンアク	不能战斗但是可以移动



在不同战场中战斗的区别和应对方案

游戏中不同的战场是有着很大区别的。首先是战场上有没有召唤点的情况（一般出现在自由战斗的时候）如果没有召唤点的话，出场的召唤兽就只有一部分，敌人的数目一般也是有限制的，所以不必担心敌人数量太多，只要经常回复，并且对战场上的食物善加利用就比较容易取胜。然后是有召唤点的战场。注意敌人召唤点的位置，如果我方一开始没有召唤点的话，要尽快抢夺敌人的召唤点，在召唤强力幻兽的同时防止更多敌人出现，一举两得。要在这种战斗中尽快全歼敌人的话，就必须在短时间内把所有的召唤点全部夺取过来。另外有的召唤点有基地水晶（**ベースクリスタル**），它可以使敌我双方的首领在死去之后自动复活。只要将敌人的水晶破坏就可以胜利，反过来说，如果我方的水晶被破坏就算作战失败。

召唤兽的使用

在游戏中，召唤兽相当于雇佣兵，在战斗中起到十分重要的作用。在游戏的基本选项里有3块召唤面板（召唤**デッキ**），每块面板上可以设置最多5个召唤兽。平时可以根据战场情况的不同设置不同的面板，这样比较方便使用。在战斗开始的时候，会出现一部分召唤兽。这就是“初期召唤兽”。战斗开始后，在战场上会出现召唤之门（召唤**ゲート**），在这里可以将其余的召唤兽叫出来。注意门的种类，红色的门是敌人的，从里面会出现敌人的召唤兽；白色的门是中立的，里面不会出现任何东西。选择我方角色之后点红色或者白色的门，主角就会上前用水晶之力将门打开。打开之后门变成蓝色，这时候就可以召唤了。在战斗中点蓝色的门可以强化召唤兽，需要消耗一定的AP，AP在上屏的右下有显示，数量有限，要用在强者身上。



召唤兽与属性关系

游戏中无论主角还是召唤兽都分为3种不同的攻击方式：近接型、间接型和飞行型。近接型包括各种普通武器和物理攻击，间接型为魔法、火枪、弓箭等远距离武器，飞行型可以在空中移动。三个兵种按照近接克间接、间接克飞行、飞行克近接的关系互相制约，另外这三个兵种在战场上依据不同的地形会有一定的优势，比如说间接一般对近接是比较不利的，但是处于较高地形的时候就可以对近接型发动有效攻击，给予其重大打击。此外不同的召唤兽有着不同的攻击属性，包括火、水、雷、土、无以及回复6种属性。不同的敌人对于攻击属性一般都有弱点，可以针对这些弱点采取一些相应的措施。

召唤兽的数量与级别

召唤兽的数量是有限制的，根据每次出击的队长数量不同，召唤兽队伍的容量（**キャパシティ**）也不一样。一旦召唤的数量达到了容量上限就不能再召唤了。当队伍里有召唤兽被打倒时，就会空出一部分容量。此时可以继续进行召唤，但是需要一定的时间（从召唤兽丝掉到再召唤的时间）。需要注意的是，召唤兽分为3个级别，在面板里，不同级别的召唤兽数量是有限制的。随着主人公的升级，就可以使用更多高级别的召唤兽。III级的召唤兽是最强大的，消耗队伍的容量也是最多的。在大部分情况下III级召唤兽不会在战斗初期出现，都得在召唤之门里叫出来。

Flow Chart主线流程

游戏的主线攻关过程
在即时战斗中解决敌人推进剧情!!

序章 Flow Chart 永远を追う空贼たち

Mission 空贼ヴァン参上!
胜利条件：与伙伴们合流!
败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●一上来只是简单的教学战斗，玩家可以在这里学会基本的战斗方法。
●往里走，打倒レッドプリン之后与パンネロ合流。
●之后可以选定ヴァン和パンネロ，将东北方向的3个レッドプリン打倒，与バルフレア等人合流就可以了。

Mission ふたつの秘宝
胜利条件：打倒イフリート!
败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●左右的魔方阵会有敌人出现，不过基本上没什么问题。选择ヴァン和パンネロ先将イフリート跟前的2个杂兵打倒，之后集中攻击イフリート即可。

第1章 Flow Chart 幽灵船 飞来

Mission 1-1「はじまりの夜」
胜利条件：打倒全部敌人!
败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●注意三位同伴的攻击属性。近接(ヴァン)克间接，间接(カイツ)克飞行。飞行(フィロ)克近接，要灵活使用。
●敌人一共有3组。首先从最近的敌人开始，下达攻击命令就可以。打倒最初3个之后，之后又会出现2组增援的敌人。他们的类型是不变的，用同样的方法攻击他们即可。

Mission 1-2「狙われた幽灵船」
胜利条件：顺利潜入飞空艇!
败北条件：我方任何一人战斗不能

～备注～

●这场战斗是魔法和特技的教学关。按照说明选择「まほう・わざ」就可以比较容易地打过去。
●朝西南前进，会出现2个シルフ，这时会有ヴァン的「まほう・わざ」使用教学。
●本关中的4个ガルキマセラ用カイツ的ファイガ可以一扫而清。
●与アルラウネ战斗之前，先将フィロ的「ガンビット」中的ソニックウエーブ设置在ON的位置上就比较好对付了。

Mission 1-3「秘宝の导くちから」
胜利条件：接近召唤点!
败北条件：我方任何一人战斗不能

～备注～

●首先将左上的ガルキマセラ打倒。
●再将右上的アルラウネ打倒。
●再将召唤点附近的シルフ打倒。
●根据敌人单位的属性，考虑魔法和特技的使用。选择全部我方角色向敌人突击，消灭第一批敌人。之后CLEAR条件发生变化。
进行条件：打开召唤点!
●和对敌方的攻击一样，点击屏幕上的角色→点击召唤点，就开始对召唤点进行展览。
进行条件：召唤出3只召唤兽!
●点击屏幕上的召唤点，选择「召唤」。先选择要召唤的角色，在要召唤的召唤兽上连点2次就可以召了。经过一段时间之后，召唤兽就出现了。
胜利条件：打倒全部敌人!
败北条件：我方任何一人战斗不能

～备注～

●左边的ガルキマセラ(飞行系)让カイツ的魔法系召唤兽攻击。飞行系的フィロ可以在旁边进行辅助攻击。
●右边的シルフ(间接系)让ヴァン用近接系召唤兽进行攻击。

Mission 1-4「先客の正体」
胜利条件：将バッガモナン一伙打倒!
败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●用X键选择全部单位，按照ギジュー、リノ、ブワジ、バッガモナン的顺序将他们打倒，基本上问题不大。将角色的ガンビット全部设置为ON，战斗将会很轻松。

第2章 Flow Chart 大空の彼方へ

●一开始可以为空贼团命名。默认名是「ベイル—ジュ」。
●之后与フィロ对话2回之后就可以出发了。现在可以前往ボスコ平原。

Mission 2-1「翼ある者たち」
胜利条件：将翼人全部救出!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●用X键选择全部单位，将西南方向的3组アントリオン打倒。之后リュド加入队伍，胜利条件发生变化。
胜利条件：将エグル族人全部救出!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●将北边的3组アントリオン打倒后即可通关。
●矿石等道具要尽量在通关之前回收。
●由于可以控制的角色较多，用X键选择全部单位显得很便利。将攻击系的ガンビット设置为ON有利于过关的进程。
●过关之后可以前往クル神殿。
入手物品：ダッシュ—ズ、合成事始、大地のロッド、ミスリルベスト、ネズミの皮、サクラの木切れ、サクラの枝、土の石、土の魔晶石、土の魔石

Mission 2-2「圣石と幻兽」
胜利条件：打倒全部敌方首领!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●对于敌方占领的召唤点，实施占领之后就可以阻止敌人的出现。
●过关之后得到ライセンスリング。
入手物品：200ギル、インテリバッグ、圣石、シルクのロ—ブ、ミスリルブレイド、トパ—ズ、タイガ—アイ、サクラの杖、ミスリル矿石、ミスリルのかけら、ミスリルの块

Mission 2-3「援军突击!」
胜利条件：寻找圣石の间!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●让我方首领按动开关，可以将门打开。
●东边的门打开之后，再取得宝箱里的东西，就会有3组アルラウネ出现。
●西边的宝箱打开之后，会出现3组アルラウネ。
●在中央的部屋进行BOSS战，胜利条件发生变化。
胜利条件：打倒タイタン!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●タイタン的攻击为土属性，弱点为火，土系攻击对它无效。
●过关之后，バッガモナン成为同伴加入队伍。（？）
入手物品：600ギル、シルバ—ピアス、圣石、キリム织の服、雷の枪、ミスリルグライド、拳法着

Mission 2-4「黑い翼の影」
胜利条件：将敌方基地水晶破坏!
败北条件：我方基地水晶被破坏

～备注～

●打倒敌人之后，占领2处召唤点，最后将敌方的基地水晶破坏掉。注意自己基地的水晶不能被破坏。打倒全部敌人之后，破坏敌人的水晶就算胜利。
入手物品：1350ギル、ア—ガイルの腕轮、圣石

第3章 Flow Chart 最速の空贼 落ちる

●现在可以前往キスネの丘。
●乘飞空艇出发，一直向西，从巨石の岛トルメラドス登陆。
●点击画面右下的标记，可以调查ブリッジ上的揭示板，就可以挑战自由任务。最终完成度可达100%。

Mission 3-1「空贼たちの蛮行」
地点：巨石の岛トルメラドス/キスネの丘
胜利条件：打倒全部敌方首领!
败北条件：エグル族任何一人战斗不能、我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领一个有4个(Lv10～Lv11)。敌方召唤兽有4种(Lv10～Lv11)。
●敌方的弱点以火系居多，使用火属性的召唤兽进行攻击。
●在战斗途中敌方会出现迟刻魔ドンガ，弱点是雷系。这时出现エグル的退路，让他们尽快向南移动。
●通关后可以前往テペ・クル神殿。
●飞空艇ブリッジ上面出现商店（ショップ），可以进行购物。
入手物品：1300ギル、合成图册、圣石

Mission 3-2「待ち合わせは里口前」
地点：巨石の岛トルメラドス/テペ・クル神殿
胜利条件：秘密潜入神殿!
败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●本关只有ヴァン1人行动。
●首先要回避敌人，在战场边缘秘密前进，将宝箱里的东西回收，沿着通路来到入口前。
●即使被敌人发现，只要甩掉他们来到神殿入口也算成功。
入手物品：ミスリルランス、银の胸当て、オ—カ—ジレ

Mission 3-3「圣晶石の伤」
地点：巨石の岛トルメラドス/テペ・クル神殿
胜利条件：打倒全部敌方首领!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领一共4个(Lv13～Lv14)。敌方召唤兽有5种(Lv13～Lv14)。
入手物品：1500ギル、ミスリルの杖、圣石

Mission 3-4「翼のジャッジ」
地点：巨石の岛トルメラドス/テペ・クル神殿
胜利条件：打倒翼のジャッジ!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●Mission3-3之后，立即进入Mission3-4へ进みます。
●敌方首领1体(Lv15)。敌方召唤兽5种(Lv15～Lv17)。
●翼のジャッジ等级15，HP1600。
●对于本关的シヴァ时要注意，它的弱点是火系攻击，注意召唤兽要设置为活属性。
●接近シヴァ之后，胜利条件发生变化。
胜利条件：将シヴァ打倒!
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●シヴァ适合用火属性的召唤兽集中进行攻击，可以一下削掉它很多HP。
●通关之后，得到圣晶石能量结晶アストラルパワ—。
入手物品：バトルブ—ツ、圣石

Mission 3-5「里切りのバンガ」
地点：巨石の岛トルメラドス/テペ・クル神殿
胜利条件：打倒全部敌方首领！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有5个(Lv16～Lv17)。敌方召唤兽有5种(Lv16～Lv18)。
入手物品：1800ギル、合成指南・卷之上、圣石、カエデの木切れ、カエデの枝

第4章 Flow Chart 圣石争夺大作战！

●飞空艇上出现カフエ、マテリアルショップ、合成所、ショップ四个商店。可以买卖道具、原材料、进行合成。
●在ブリッジ与フィロ对话，得到“おりたたみカヌー”。再和フィロ对话就可以出发了。
●前往港町マリリス。
●前往パハロ遗迹。
●用飞空艇向东北的大陆「大空海ムルク・カワク」。
●进入港町マリリス，在船上与リッキー等人对话。
●和パンネロ等人对话。
●バッガモナン离开了队伍。
●前往乐园の岛イッシュ。

Mission 4-1「リッキー一味ピンチッス！」
地点：大空海ムルク・カワク/乐园の岛イッシュ
胜利条件：打开所有的宝箱！
败北条件：我方首领全部被消灭、リッキー等人全灭

～备注～

●敌方首领有3人(Lv17～Lv18)。敌方召唤兽有4种(Lv17～Lv18)。
●本关只能派2人出击。
●尽量使用雷系与火系的召唤兽。
●过关后可以前往宝の眠る岛キップ。
入手物品：2500ギル、合成指南・卷之下、ラジエーション、トライデント、圣石、兽王の骨、エメラルド、カエデの原木
●在飞空艇ラウンジ与フィロ对话，可以设置モニュメント。

Mission 4-2「リッキー一味またまたピンチッス！」
地点：大空海ムルク・カワク/お宝の眠る岛キップ
胜利条件：将敌方基地水晶破坏！
败北条件：我方基地水晶被破坏

～备注～

●敌方首领有5个(Lv18～Lv19)。敌方召唤兽有5种(Lv18～Lv19)。
●本关只能派2人出击。
●通关之后可以前往热云の洞窟ヤッピ。
入手物品：3000ギル、灵歌の音杖、アイスブランド、圣石

Mission 4-3「 iv盲皮 看蠖竦场
地点：大空海ムルク・カワク/热云の洞窟ヤッピ
胜利条件：寻找神殿的入口！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有3人(Lv19～Lv20)。敌方召唤兽有4种(Lv19～Lv20)。
●敌方召唤兽的弱点是水系。
●朝中间方向前进，发生剧情。胜利条件发生变化。
胜利条件：将バッガモナン打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●向バッガモナン接近之后，东侧会出现5个ラミア，要优先打倒。
入手物品：圣石、水の魔晶石、绿色の液体、银色の液体、黄色の液体、オリハルコン矿石、オリハルコンの砂、オリハルコンの块、兽王の毛皮、火の魔晶石、土の魔晶石、雷の魔晶石

Mission 4-4「とらわれのフィロ」
地点：大空海ムルク・カワク/热云の洞窟ヤッピ
胜利条件：将バッガモナン打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领为1人(Lv21)。敌方召唤兽有4种(Lv19～Lv20)。
●经过一点时间之后，西边会出现3个敌人的首领。他们可以交给リッキー等人去对付。
入手物品：3500ギル、守りの腕轮、圣石、火の魔石

Mission 4-5「绝望の仪式」
地点：大空海ムルク・カワク/热云の洞窟ヤッピ
胜利条件：将ベリアス打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv25～Lv27)。
●敌方召唤兽的弱点都是水，所以在设置召唤兽的时候全部换成水系攻击。
ベリアス，间接型BOSS，27级，HP1843。火属性，弱点是水系攻击。特技是ペインフレア。
●打倒魔人ベリアス之后，ヴァン习得ミストナック技：メルトクリムゾン。
入手物品：ストームワンド、武具合成大全、圣石、火の魔石

第5章 Flow Chart 空贼团漂流

●现在可以前往トマジのキャンプ场、ゲゲロ密林和ザワワの森。

Mission 5-1「伤ついた青年」
地点：丧失の孤岛ツアラ/ゲゲロ密林
胜利条件：将青年救出！
败北条件：救助失败、我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv20～Lv21)。
●接近青年之后，发生剧情。胜利条件发生变化。
胜利条件：将青年引到安全地带！
败北条件：救助失败、我方首领全部被消灭

～备注～

●引导青年前往西边的旗子方向即可。
●通关之后可以前往ゴザの泷。
入手物品：战马の骨、狼の骨、圣石、土の石

Mission 5-2「パンネロにおみやげ」
地点：丧失の孤岛ツアラ/ゴザの泷
胜利条件：寻找需要的食料！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●只能派ヴァン和カイツ出击。
●敌方召唤兽有5种(Lv21～Lv22)。
●将地图上的矿石和资源全部回收之后即可过关。
入手物品：オリハルコンの砂、オリハルコンの块、ジャンゴフルーツ、圣石、スギの木切れ、スギの枝、ネズミのしっぽ、恶魔のしっぽ、アクアマリン、ラピスラズリ

Mission 5-3「ウィリスのさがしもの」
地点：丧失の孤岛ツアラ/トマジのキャンプ场
胜利条件：全力守护ウィリス！
败北条件：我方首领全部被消灭、ウィリス战斗不能

～备注～

●敌方召唤兽有4种(Lv25～Lv26)。
●从中央防范敌人的突击，这是一场守卫战。消灭一定数量的敌人之后BOSS出现，打倒之后过关。
入手物品：黄色の液体

Mission 5-4「君の踊りを」
地点：丧失の孤岛ツアラ/トマジのキャンプ场
胜利条件：阻止ウィリス的行动！
败北条件：パンネロ战斗不能

～备注～

●敌方首领有1人(Lv30)。敌方召唤兽有5种(Lv27～Lv30)。
●随时查看整个地图，将攻击パンネロ的敌人全部打倒。注意只能靠食物回复。
●攻击顺序：南边的アースハウンド→东边第1列アトモス→北边的アースハウンド→东北的アースハウンド→南边出现的アースハウンド→东北的ノーム→东边出现的アトモス→北边出现的アースハウンド→南边出现的アースハウンド→ウィリス发动攻击→翼のジャッジ撤退之后通关。
入手物品：圣石、クアールの毛皮

第6章 Flow Chart 永远を夺う义贼

●可以前往ユミル・クルの集落。
●可以前往隐された岛オツグ。
●在飞空艇ブリッジ和同伴对话，引发剧情。
●ユミル・クルの集落に入りフラン对话。
●可以前往ユミル・クル山脉。

Mission 6-1「复活した迷惑」
地点：天を抱く山の岛アルダ/ユミル・クル山脉
胜利条件：打倒全部敌方首领！
败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有3个(Lv30～Lv31)。敌方召唤兽有3种(Lv30～Lv31)。
入手物品：6000ギル、武具解体新书、圣石、ラピスラズリ、アクアマリン、プリズムベスト、水の魔石

Mission 6-2「パートナーの条件」
地点：天を抱く山の岛アルダ/ユミル・クルの集落
胜利条件：打倒全部敌方首领！
败北条件：我方首领全部被消灭、フラン战斗不能

～备注～

●敌方首领有4体(Lv31～Lv32)。敌方召唤兽有5种(Lv31～Lv32)。
●通关之后フラン加入队伍。
入手物品：6500ギル、ブレイザー、圣石、土の魔石

Mission 6-3「フランとともに」
地点：天を抱く山の岛アルダ/ユミル・クル山脉
胜利条件：与フラン一起寻找洞窟入口！
败北条件：我方首领全部被消灭、フラン战斗不能

～备注～

●敌方召唤兽有4种(Lv30～Lv31)。
●通关之后前往ユミル・クルの洞窟。
入手物品：オリハルコン矿石、水の魔晶石、サファイア、スギの原木、黄色の液体

Mission 6-4「圣晶石の前で待つ者」
地点：天を抱く山の岛アルダ/ユミル・クルの洞窟
胜利条件：翼のジャッジを倒せ！
败北条件：我方首领全部被消灭、バルフレア战斗不能

～备注～

●敌方首领有1人(Lv38)。敌方召唤兽有5种(Lv34～Lv36)。
●打倒背德の皇帝マティウス之后，フィロ习得ミストナック技：エアリアルドライブ
入手物品：黑装束、圣石、ボムの抜け壳

Mission 6-5「バルフレアの里切り」
地点：天を抱く山の岛アルダ/ユミル・

クルの洞窟
胜利条件：阻止バルフレア的行动！
败北条件：我方首领全部被消灭
●フラン在战斗前离开队伍。
●敌方首领有2个(Lv35)。敌方召唤兽有3种(Lv35～Lv36)。
●バルフレア与フラン被打倒后，胜利条件发生变化。
胜利条件：将バッガモナン打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭
入手物品：7200ギル、ブラッドランス、ムーンイヤリング、圣石、オリハルコンの块

第7章 Flow Chart 前编 幻は心の中に

●与リュド对话。
●接近バルフレア与フラン所在位置。
●可以前往目觉めの地。
●可以前往黄昏の森。
●可以前往幻兽の古里。

Mission 7-1「迷っていても」
地点：幻兽の岛レスレクタ/黄昏の森
胜利条件：打倒全部敌人！
败北条件：同伴任何一人战斗不能
～备注～
●敌方召唤兽有4种(Lv32～Lv33)。
●将敌人全部打倒之后，キュクレイン出现。
入手物品：サンドストーム、バストメダリオン、圣石、アダマン矿の块、アダマン矿の砂、マディーンの衣、デビルカクテル、スライムオイル、ブラッドソード、ウィザードローブ、ルビー、スピネル、ガーネット

Mission 7-2「ヴァンの思い出」
地点：幻兽の岛レスレクタ/黄昏の森
胜利条件：ヴァンを　つけだせ！
败北条件：同伴任何一人战斗不能
～备注～
●操纵ヴァン以外的4人行动。不能使用召唤兽。
●不要忘记取得古今武具通鉴。
●调查路上的花，打开前进的道路。
入手物品：祝福の音杖、力だすき、古今武具通鉴、ゾンビパウダー、飞龙のウロコ、ボルカノワンド、カシの木切れ、カシの枝、バイオレットジレ
●过关后进入目觉めの地。和大家对话之后出去。

Mission 7-3「心の眠る地点」
地点：幻兽の岛レスレクタ/幻兽の古里
胜利条件：抵抗幻兽们的攻击！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方召唤兽有5种(Lv34～Lv39)。
●接近ウィリス之后发生剧情，胜利条件发生变化。
胜利条件：打倒ウィリス！
败北条件：我方首领全部被消灭
入手物品：圣石、水の魔石

第7章・后编 决意を誓いに変えて
[フリー]
●バルフレア和フラン成为同伴。
●飞空艇ブリッジでバルフレア对话して出击。
地点：飞空艇

Mission 7-4「エグルの蜂起」
胜利条件：打倒全部敌方首领！
败北条件：我方基地水晶被破坏
～备注～
●敌方首领共有4人(Lv40)。敌方召唤兽有2种(Lv41)。
●敌人都是飞行系的召唤兽，本场战斗适合留在原地守卫，以逸待劳等候敌方攻击，优先解决首领。
ローグブーツ、圣石、雷の魔石

第8章 Flow Chart イヴァリースへ

●进入新型リヴァイアサン。
●飞空艇で新型リヴァイアサンに接触。
●アーシェ和バッシュ成为同伴。
●可以前往东ダルマスカ砂漠。
●点击リヴァイアサン，降落到イヴァリース大陆，进入东ダルマスカ砂漠。

Mission 8-1「いてもたってても」
地点：イヴァリース/东ダルマスカ砂漠
胜利条件：将敌方基地水晶破坏！
败北条件：我方基地水晶被破坏
～备注～
●敌方首领有5人(Lv38～Lv39)。敌方召唤兽有5种(Lv38～Lv39)。
入手物品：10000ギル、究极合成・龙之卷、究极合成・虎之卷、スカッドクラウド、圣石、ホワイトゴールド
●与バッシュ对话后可以进入ギーザ草原。
●与ラーサー对话后可以进入パラミナ大峡谷。
●与バルフレア对话后可以进入グレバドス遗迹。
●与上述3人对话之后，可以继续进行剧情。
●飞空艇ラウンジでフランに　しかけるとアーシェとバルフレアの会　イベント。
地点：イヴァリース/ギーザ草原

Mission 8-2「身を潜めた种族」
胜利条件：寻找情报提供者！
败北条件：我方首领全部被消灭、情报提供者战斗不能
～备注～
●敌方召唤兽有3种(Lv40)。
●消灭一定数量的敌人之后，东北方向会有ランドタートル出现。
●找到情报提供者之后即可过关。
入手物品：アルクトゥルス、雏のティペット、太阳の砂

Mission 8-2「眠りし者たちよ」
地点：イヴァリース/パラミナ大峡谷
胜利条件：打倒全部敌人！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●バッシュ在这一战中强制出击。
●敌方召唤兽2种(Lv41～Lv42)。
入手物品：シルクコート、フライングヘルム、圣石、战马のたてがみ

Mission 8-2「遗言」
地点：イヴァリース/グレバドス遗迹
胜利条件：到达隐藏的部屋！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●召唤兽在本战中无法出击。
●敌方召唤兽4种(Lv41～Lv42)。
●调查门口右手边的雕像可以将门打开。
●门内出现イフリート(Lv43/弱点：水)。
●调查最后的门左右两侧的雕像后，再调查门前的雕像，开门后胜利条件发生变化。
胜利条件：打倒エルダードラゴン！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●エルダードラゴン的攻击属性为土，弱点为火。对土系攻击有抵抗。
入手物品：ゴールドスタッフ、黑の假面、圣石、カシの枝
●通关后，即将出发时发生剧情。
●前往ローダ火山。

Mission 8-3「悲しき抵抗」
地点：イヴァリース/ローダ火山
胜利条件：向山顶前进！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方召唤兽有5种(Lv44～Lv45)。
●通关之后可以前往フォル・ヴィエラの乡。
入手物品：ソウルパウダー、アダマンベスト、カシの原木、エーテル水

Mission 8-4「ミディアの心」
地点：イヴァリース/フォル・ヴィエラの乡
胜利条件：将カオス打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方召唤兽有5种(Lv46～Lv48)。
●为了后面的战斗，在编成的时候要重点选择飞行系的召唤兽。
●将轮回王カオス打倒之后，カイツ习得ミストナック技：テトラディザスター。
●之后发生剧情，胜利条件改变。
胜利条件：将ミディア打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●设定以下人的固定战斗方式：アーシェ(リジェネガ)、バッシュ(プロテガ)、パンネロ(ケアルガ)、フィロ(デコイビット)、リュド(苏生)。
●从北边的召唤点，召唤出足够的飞行系召唤兽，朝ミディアに进行空中攻击。即使被打败也有足够的时间再召唤，反复突击可以牵制很长时间。
入手物品：セーブザクイーン、カーマニョール、ペジオニーテ、ラバーコンシャス、圣石

第9章 Flow Chart 失われた想い

●可以前往永远に至る道。
●到达永远に至る道之后，向失われた时の城移动。

Mission 9-1「エグルの战士たち」
地点：失われた时の城/时の乱れた城门
胜利条件：打倒全部敌方首领！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方首领有3人(Lv43)。敌方召唤兽有5种(Lv43～Lv44)。
●这里有4次连续的战斗。每次出现3个首领，到第4战时，敌方首领的等级约为Lv46～Lv47。
●通关之后可以前往失われた时の城。
入手物品：ドラゴンフィンガ、圣石、火の宝珠

Mission 9-2「暗を生み出す者」
地点：失われた时の城/失われた时の城
胜利条件：将フォルサノス打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方首领只有1人(Lv48)。敌方召唤兽有5种(Lv48～Lv50)。
入手物品:キャラビニエール、圣石、水の魔晶石

Mission 9-3「神と呼ばれた者」
地点：失われた时の城/失われた时の城
胜利条件：打倒全部敌人！
败北条件：我方首领全部被消灭
～备注～
●敌方召唤兽有5种(Lv49～Lv50)。

在错综复杂瞬息万变的战场 指挥召唤兽与敌人作殊死的战斗

入手物品：雷の魔晶石

Mission 9-4「心にあらがう者」

地点：失われた时の城/失われた时の城

胜利条件：将ミディア打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领只有1人(Lv52)。敌方召唤兽有5种(Lv52～Lv53)。

入手物品：ミネルバビスチエ、グランドヘルム、圣石、土の魔晶石

最终章 Flow Chart 永远の翼

●可以前往契りを闭じた牢狱。

Last Mission-1「翼果てる地」

地点：失われた时の城/失われた时の城

胜利条件：占领所有的召唤点！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv56～Lv58)。

入手物品：无

Last Mission-2「暗の深渊」

地点：失われた时の城/失われた时の城

胜利条件：将敌方基地水晶破坏！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有5人(Lv58～59)。敌方召唤兽有5种(Lv58～Lv60)。

●从右侧迂回前进，破坏敌人的水晶并不困难。

入手物品：无

Last Battle「レヴァナント・ウイング」

地点：失われた时の城/失われた时の城

胜利条件：将フォルサノス打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽：「冥界の翼魔」(Lv不明)。

●首先将它左右两侧的手臂破坏掉。

●中央的核心部分在受到一定程度的损害之后，バハムート就会出现。

●如果玩在之前的Mission达成率到了100%，在最后的战斗中迎来的冥界の翼魔的等级会达到Lv99，战斗变得异常艰苦。如果想让游戏难度降低，可以不急着完成这些分支任务。

●冥界の翼魔属于近接系怪物，所以将所有的召唤兽编成为飞行系。如果有了バハムート的话，战斗就会变得容易不少。

●要灵活利用バハムート的能力。使用メガフレア对冥界の翼魔的集团部队进行大范围攻击，一个人就可以对抗敌方集团。这时候要操作其他的战斗单位攻击敌人手腕和手腕周围的敌人，为了封住敌方的增援，可以给バハムート配上回复的召唤兽(しろうさぎ或者カーバンクル)来迎击。

●将BOSS左右两手破坏之后，让カイツのフレア在台座旁边进行攻击，比较有效。可以避开敌人强大的波动炮，同时进行攻击。这时发生剧情，胜利条件又改变了。

胜利条件：挑战フォルサノス！

败北条件：ヴァン战斗不能

～备注～

●最终BOSSフォルサノス，等级不明，攻击属性为火，弱点无。

●一直攻击下去，直到剧情发生。

●这是全员可以参战，但是一旦ヴァン战斗不能，就会失败。所以一边让ヴァン逃跑，一边应付BOSS，采用拖延战术将它的HP慢慢蹭掉。

●战斗结束后就是结局。如果在通关时Mission达成率、ライセンス取得率、合成达成率都达到了100%的话，就可以看到隐藏的动画。

Missions 支线流程

各关之间的分支任务
最终的完成度将影响到结局内容!!

Free Mission 支线流程 第03章

Mission 46「ムシムシ大作战」

地点：风を迎える岛ゼフイル/ボスコ平原

胜利条件：打倒全部敌人！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有4种(Lv10～Lv12)。

入手物品：サンダーブレイド、圣石、云水の衣

Mission 47「あざむかれた神殿」

地点：风を迎える岛ゼフイル/风の岛の神殿・阳光に至る门

胜利条件：占领全部召唤点！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有4人(Lv10～Lv11)。敌方召唤兽有4种(Lv10～Lv11)。

入手物品：エクスプローダー、圣石

Mission 48「静寂を破る兽たち」

地点：风を迎える岛ゼフイル/风の岛の神殿・圣石への巡礼路

胜利条件：打倒全部敌人！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有4种(Lv10～Lv11)。

入手物品：メイジローブ、雷の石、骨くず、怪鱼のウロコ、虫の甲壳

Mission 49「无法者の自由」

地点：风を迎える岛ゼフイル/グクマ・クル神殿

胜利条件：打倒全部敌方首领！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●首先完成了前面3个任务，才能引发本任务。

●敌方首领有5人(Lv13～Lv14)。敌方召唤兽有4种(Lv13～Lv14)。

入手物品：1500ギル、アジアメダリオン、圣石

Free Mission 支线流程 第04章

Mission 50「手にいれたい宝」

地点：巨石の岛トルメラド ス/キスネの丘

胜利条件：将敌方基地水晶破坏！

败北条件：我方基地水晶被破坏

～备注～

●敌方首领有5人(Lv18～Lv19)。敌方召唤兽有4种(Lv18～Lv19)。

●用火属性的召唤兽攻击比较有效。

入手物品：2400ギル、火の魔晶石、ピュアシルバー、カエデの原木、圣石、ミスリルのかけら、ミスリルの块、狼の骨

Mission 51「おたからのハードル」

地点：巨石の岛トルメラド ス/神殿の庭

胜利条件：得到全部的材料！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有4种(Lv18～Lv36)。其中有一只Lv36的ミノタウロス。使用人海战术对付它应该没有什么问题。

●在采掘场挖掘完所有的资源就算完成任务。

入手物品：ウサギの毛皮、クアールの毛皮、カエデの枝、カエデの木切れ、カエデの原木、オリハルコンの砂、オリハルコン矿石

Mission 52「くずれゆく调和」

地点：巨石の岛トルメラド ス/神殿・圣晶石の间

胜利条件：打倒全部敌人！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv18～Lv19)。

入手物品：ゴブリンのかばん、圣石、ペリドット、マラカイト、ピンクシルバー、ホワイトシルバー

Mission 53「踏みにじられた遗迹」

地点：巨石の岛トルメラド ス/パパロ遗迹

胜利条件：打倒全部敌方首领！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有4人(Lv20～Lv21)。敌方召唤兽5种(Lv20～Lv21)。

入手物品：3200ギル、テライヤリング、圣石、水の魔晶石、雷の魔石

Free Mission 支线流程 第06章

Mission 54「ごちそうにとべ！」

地点：大空海ムルク・カワク/乐园の岛イッシュ

胜利条件：得到需要的食材！

败北条件：フィロ战斗不能

～备注～

●首先要在ラウンジ与パンネロ对话之后，得到任务的情报。

●敌方召唤兽有5种(Lv27～Lv37)。其中有一只Lv37的ランド タートル。

●利用飞行系召唤兽向北边的地点（浅滩）前进。

●在北边的树上得到イカタコの实，任务完成。在这之前先回收战场上的全部资源。

入手物品：疾雷の衣、圣石、水の石、水の魔石、水の魔晶石、ラピスラズリ、サファイア、アクアマリン、战马の壳、攻龙の壳、イカタコの实在

Mission 55「地下神殿防卫作战！」

地点：大空海ムルク・カワク/神殿

胜利条件：打倒全部敌方首领！

败北条件：我方首领全部被消灭、エグル族任何一人战斗不能

～备注～

●敌方首领有3人(Lv27～Lv29)。敌方召唤兽有5种(Lv28～Lv29)。

入手物品：6800ギル、シャーマンローブ、圣石、绿色の液体、黄色の液体、オリハルコンの砂

Mission 56「突然のおトク情报」

地点：大空海ムルク・カワク/地下神殿

胜利条件：得到全部的采掘材料！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●合成了一定数量/种类以上的道具之后，在ラウンジ与合成屋クーシー对话，得到任务情报。

●敌方召唤兽有5种(Lv27～Lv28)。

入手物品：太古炎演义、太古の炎

Mission 57「うるわしの圣天使」

地点：大空海ムルク・カワク/神殿・圣石の祭

胜利条件：将アルテマ打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●这是第6章任务中最难的一个。在完成其他任务，提升等级之后再去挑战比较好。

●敌方召唤兽有5种(Lv30～Lv33)。

●打倒圣天使アルテマ后，





パンネロが习得ミストナック技：ファイナルダンス。

入手物品：いやしの腕轮、圣石、火の魔石

Mission 58「怒りの海龙」

地点：大空海ムルク・カワク/新しい岛

胜利条件：打倒リヴァイアサン！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv33～Lv35)。

入手物品：ハイプレッシャー、圣石、真珠、雷の魔石、雷の魔晶石、チルワンド、サンゴのかけら、サンゴの枝

Mission 59「あの地点に忘れたもの」

地点：丧失の孤岛ツアラ/トマジのキャンプ场

胜利条件：打倒全部敌方首领！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有5人(Lv29～Lv30)。敌方召唤兽有5种(Lv29～Lv30)。

入手物品：7500ギル、シルバースタッフ、圣石、ウサギの毛皮、クアールの毛皮

Mission 60「お似合いのマテリアル」

地点：丧失の孤岛ツアラ/ゲゲロ密林

胜利条件：得到重要的材料！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●在ラウンジ与トマジ对话，得到任务的情报。

●敌方召唤兽5种(Lv29～Lv31)。

●通关之后在ショップ的商品价格会优惠5%。

入手物品：狼の骨、战马の骨、土の魔石、土の魔晶石、ホワイトゴールド、ピュアゴールド

Mission 61「岩龙の守るおたから」

地点：丧失の孤岛ツアラ/ゴゴザの泷

胜利条件：将アスピドケロン打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●在ラウンジ与パンネロ对话，得到任务情报。

●敌方召唤兽5种(Lv29～Lv36)。Lv36はアスピドケロン1体。

入手物品：ストーンブレイド、圣石、ラミアのウロコ、战马の壳、ネズミのしっぽ、恶魔のしっぽ

Mission 62「地鸣りの统治者」

地点：丧失の孤岛ツアラ/ザワワの森

胜利条件：将ハシュマリム打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv33～Lv35)。

●将统制者ハシュマリム打倒之后，リュド习得ミストナック技：ファンファーレ。

入手物品：アーマートルク、圣石、ピンクシルバー、ラピスラズリ、アクアマリン

Free Mission 支线流程 第08章

Mission 63「シュトラール攻防战」

地点：天を抱く山の岛アルダ

胜利条件：打倒全部敌人！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●合成了一定数量/种类以上的道具之后，在ラウンジ与合成屋クーシー对话，得到任务情报。

●敌方召唤兽有4种(Lv32～Lv33)。

入手物品：エールペンダント、圣石、土の魔石

Mission 64「いこいの食卓」

地点：天を抱く山の岛アルダ/山道

胜利条件：得到所有的食材！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●在飞空艇ラウンジ与パンネロ对话，追加这个任务。

●敌方召唤兽有5种(Lv38～Lv40)。

入手物品：红莲の衣、圣石、忍びの衣、コツカトリスの卵、ホワイトゴールド

Mission 65「宝を求める理由」

地点：天を抱く山の岛アルダ

胜利条件：得到所有的采掘材料！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●完成任务63之后，合成了一定数量/种类以上的道具之后，在ラウンジ与合成屋クーシー对话，得到任务情报。

●敌方召唤兽有5种(Lv38～Lv40)。

入手物品：ピンクゴールド、水の石、水の魔石、ヒヒイロカネ、ダマスカス钢、ダイヤモンド

Mission 66「契约された反乱」

地点：天を抱く山の岛アルダ/圣晶石の魔

胜利条件：将敌方基地水晶破坏！

败北条件：我方基地水晶被破坏

～备注～

●敌方首领有5人(Lv40～Lv42)。敌方召唤兽有5种(Lv40～Lv42)。

入手物品：10000ギル、アルテミスの弓、圣石、水の魔石

Mission 67「雷电の密告者」

地点：天を抱く山の岛アルダ/洞窟

胜利条件：将シュミハザ打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●バルフレア在这一战中强制出击。

●敌方召唤兽有5种(Lv47～Lv48)。

●将密告者シュミハザ打倒之后，バルフレア习得ミストナック技：谋逆のアスペクト。

入手物品：ヴォルテツクス、ブレイブスーツ、圣石、飞龙の翼

Mission 68「星降る岛の审判」

地点：丧失の孤岛ツアラ/ゴゴザの泷

胜利条件：将エクスデス打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●フラン在这一战中强制出击。

●敌方召唤兽有5种(Lv46～Lv50)。

●将审判の灵树エクスデス打倒之后，フラン习得ミストナック技：不动无明镜弦。

入手物品：ダンシンクイーン、バトルセパレーツ、圣石、カシの木切れ、クアールのヒゲ、龙のヒゲ、战马のたてがみ、星の砂

Free Mission 支线流程 第09章

Mission 69「救出大作战！？」

地点：丧失の孤岛ツアラ/ザワワの森

胜利条件：将リッキー一伙打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●我方出击数为3人。不能使用召唤兽。

●敌方首领3人(Lv50～Lv52)。

●敌方从3个地方分头攻击，所以要集中兵力各个击破。

入手物品：11000ギル、デュエルマスク(フラン：アクセサリ)、圣石

Mission 70「待たざる手纸」

地点：巨石の岛トルメラドス/パハロ遗迹

胜利条件：将バッガモナン一伙打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●バルフレア在本关中强制出击。

●敌方首领为4人(Lv51～Lv52)。敌方召唤兽有5种(Lv51～Lv53)。

入手物品：15000ギル、宿命のサジタリア、ダイヤリング、圣石、水の魔石

Mission 71「安息を取り戻すために」

地点：イヴァリース/东ダルマスカ砂漠

胜利条件：占领全部召唤点！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方首领有4人(Lv48～Lv49)。敌方召唤兽有5种(Lv48～Lv50)。

入手物品：18000ギル、真说武具・黄砂、サンイヤリング、圣石、ガーネット、ルビー、スピネル、土の石、土の魔石、土の魔晶石、ピンクゴールド、ピュアゴールド

Mission 72「ダルマスカのおたから」

地点：イヴァリース/东ダルマスカ砂漠

胜利条件：得到所有的材料！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●合成数量达到55种以上之后，在ラウンジ与合成屋クーシー对话，得到任务情报。

●敌方召唤兽5种(Lv48)。

入手物品：禁书・至高之武、ウィザードバッグ、圣石、星の砂、月の砂、太阳の砂

雷の石、雷の魔石、雷の宝珠、ムーンストーン、ダイヤモンド、オパール、地龙の骨

Mission 73「パンネロのとっておき」

地点：イヴァリース/ギーザ草原

胜利条件：得到所有的食材！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●在飞空艇ラウンジ上与パンネロ对话，追加本任务。

●敌方召唤兽有5种(Lv48～Lv50)。

入手物品：真说武具・紫电、ルーンの腕轮、圣石、星の实、龙のヒゲ

Mission 74「舞い降りた死の天使」

地点：イヴァリース/パラミナ大峡谷

胜利条件：打倒ザルエラ！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●バッシュ在本关强制出击。

●敌方召唤兽有4种(Lv50～Lv65)。

●将死の天使ザルエラ打倒后，バッシュ习得ミストナック技：不屈なる修罗の盾。

入手物品：22500ギル、ブルカノ式、マクシミリアン、圣石、カシの枝

Mission 75「取り戻した贵苦」

地点：イヴァリース/ローダ火山

胜利条件：将敌方基地水晶破坏！

败北条件：我方基地水晶被破坏

～备注～

●敌方首领有4人(Lv49～Lv50)。敌方召唤兽有5种(Lv49～Lv51)。

入手物品：20000ギル、真说武具・红炎、圣石、皇帝のウロコ

Mission 76「せめて安らかに眠れ」

地点：イヴァリース/フォル・ヴィエラの隐れ里

胜利条件：将ボムキング打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●敌方召唤兽有5种(Lv49～Lv51)。

●フイロ、リュド等飞行系角色集中攻击ボムキング，很容易就可以通关。

●通关之后，ショップ里的商品会优惠10%。

入手物品：24000ギル、真说武具・碧水、ガーネットリング、圣石、ボムの抜け壳

Mission 77「空をおおう暗黑の云」

地点：大空海ムルク・カワク/隐された岛オツグ

胜利条件：将ファムフリート打倒！

败北条件：我方首领全部被消灭

～备注～

●アーシェ在本关强制出击。

●敌方召唤兽5种(Lv63～Lv64)。

●将暗黑の云ファムフリート打倒之后，アーシェ习得ミストナック技：天魔鬼神の灵符。

入手物品：クリリカルガウン、コルセア

フラック、フォーマルハウト、光のスティスフォス、圣石、サンゴの枝、サンゴのかけら

Free Mission 支线流程 最终章

Mission 78「あるじ亡きしもべたち」

地点：失われた时の城/时の乱れた城门
胜利条件：占领所有召唤点！
败北条件：我方首领全部被消灭

~备注~

●敌方召唤兽有5种(Lv53～Lv54)。

入手物品：魔人の胸当て、ミラージュベスト、火の魔晶石

Mission 79「目覚めし夜暗の翼の龙」

地点：失われた时の城/圣晶石の间
胜利条件：将神兽全部打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

~备注~

●敌方召唤兽有5种(Lv80～Lv82)。
●タイタン被打倒后ラムウ(Lv83)が出现。
●ラムウ被打倒后シヴァ(Lv83)が出现。
●シヴァ被打倒后イフリート(Lv84)が出现。
●イフリート被打倒后バハムート(Lv86)が出现。

入手物品：エクスカリバー、グングニル、ローブオブロード、リボン、水の魔晶石

Mission 80「封じられし戒律王」

地点：失われた时の城/封印された部屋
胜利条件：将ゾディアーク打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

~备注~

●敌方召唤兽有5种(Lv94～Lv95)。

入手物品：アルテマウエポン、ラクスシャルキー、雷の魔晶石

●通关之后，最强の神兽・戒律王ゾディアーク可以在ライセンス中使用。

Mission 81「ビッグブリッジの死斗」

地点：失われた时の城/时の乱れた城门
胜利条件：将ギルガメッシュ打倒！
败北条件：我方首领全部被消灭

~备注~

●出击数3人。召唤兽使用不能。
●敌方召唤兽有2种(Lv60～Lv61)。只有エンキドゥとギルガメッシュ2人。

入手物品：デュランダル、ガイアペンダント

Monuments 纪念物

游戏中收集要素的补完 纪念碑的建立条件与全任务总览!!

游戏里的收集要素是很多的。随着剧情的不断推进，主人公在提升自己能力的同时，还可以在飞空艇上建立各种纪念碑（モニュメント）。最后获得的称号和游戏的收集度有着很大联系，所以有兴趣的玩家要尽量收集全。

モニュメント		
在飞艇ラウンジ与フィロ对话之后就可以进行设置。		
战士の花坛		
モニュメント	取得方法	备注
ほころびの花坛	进行5回以上的自由战斗。	アーネストチェレンジャーの
あだ花の花坛	进行20回以上的自由战斗。	コンバットシーカーの

ミリオネアの泉		
モニュメント	取得方法	备注
大理石の喷水	100000ギル以上入手。	リッチハンターの证
みかげ石の喷水	500000ギル以上入手。	ブリリアントローグの证
召唤兽雕像		
モニュメント	取得方法	备注
荒鹫の雕像	与12种以上的幻兽达成契约。	ビーストウォーカーの证
ヴィエラの女神像	与25种以上的幻兽达成契约。	グレートサマナーの证
トマトのハクセイ	与全部幻兽达成契约。	レジエンダリーコレクターの证
空贼のメダリオン		
モニュメント	取得方法	备注
赤铜の纹章	冒险刚一开始的空贼。	ルーキーパイレーツの证
白银の纹章	完成过一定任务的中级冒险者。	キュリアスレンジャーの证
黄金の纹章	随时都主动完成任务的空贼。	フルフレッジワーカーの证
光翼の纹章	经历过各种任务而无迷惑的空贼。	ウイングドスピリッツの证
至高天の纹章	完成所有分支任务的最强空贼。	レヴァナントドリーマーの证

游戏主线任务与分支任务内容总览

No.	任务	章节	备注
01	空贼ヴァン参上！	序章	主线任务
02	ふたつの秘宝	序章	主线任务
03	はじまりの夜	第1章	主线任务
04	狙われた幽灵船	第1章	主线任务
05	秘宝の导くちから	第1章	主线任务
06	先客の正体	第1章	主线任务
07	翼ある者たち	第2章	主线任务
08	圣石と幻兽	第2章	主线任务
09	援军突击！	第2章	主线任务
10	黑い翼の影	第2章	主线任务
11	空贼たちの蛮行	第3章	主线任务
12	待ち合わせの里ロ前	第3章	主线任务
13	圣晶石の伤	第3章	主线任务
14	翼のジャッジ	第3章	主线任务
15	里切りのバンガ	第3章	主线任务
16	リッキーピンチッス	第4章	主线任务
17	リッキーピンチッス2	第4章	主线任务
18	归ってきた大恶党	第4章	主线任务
19	とらわれのフィロ	第4章	主线任务
20	绝望の仪式	第4章	主线任务
21	伤ついた青年	第5章	主线任务
22	パンネロにおみやげ	第5章	主线任务
23	ウィリスのさがしもの	第5章	主线任务
24	君の踊りを	第5章	主线任务
25	复活した迷惑	第6章	主线任务
26	パートナーの条件	第6章	主线任务
27	フランとともに	第6章	主线任务
28	圣晶石の前で待つ者	第6章	主线任务
29	バルフレアの里切り	第6章	主线任务
30	迷っていても	第7章	主线任务
31	ヴァンの思い出	第7章	主线任务
32	心の眠る场所	第7章	主线任务
33	エグルの蜂起	第7章	主线任务
34	いてもたっても	第8章	主线任务
35	身を潜めた种族	第8章	主线任务
36	眠りし者たちよ	第8章	主线任务
37	遗言	第8章	主线任务
38	悲しき抵抗	第8章	主线任务
39	ミディアの心	第8章	主线任务
40	エグルの战士たち	第9章	主线任务

No.	任务	章节	备注
41	暗を生み出す者	第9章	主线任务
42	神と呼ばれた者	第9章	主线任务
43	心にあらがう者	第9章	主线任务
44	翼果てる地	最终章	主线任务
45	暗の深渊	最终章	主线任务
46	ムシムシ大作战	第3章	从第3章开始出现的分支任务
47	あざむかれた神殿	第3章	从第3章开始出现的分支任务
48	静寂を破る兽たち	第3章	从第3章开始出现的分支任务
49	无法者の自由	第3章	任务46、47、48都完成之后可以引发（必须在第3章内完成）
50	手に入れたい宝	第4章	从第4章开始出现的分支任务
51	おたからのハードル	第4章	从第4章开始出现的分支任务
52	くずれゆく调和	第4章	从第4章开始出现的分支任务
53	踏みにじられた遗迹	第4章	从第4章开始出现的分支任务（必须在第4章内完成）
54	ごちそうにTべ！	第6章	在飞空艇ラウンジ与パンネロ对话后追加的任务
55	地下神殿防卫作战！	第6章	从第6章开始出现的分支任务（必须在第6章内完成）
56	突然のおトク情报	第6章	合成种类达到一定数量之后在ラウンジ与合成屋クーシー后得到任务情报
57	うるわしの圣天使	第6章	从第6章开始出现的分支任务
58	怒りの海龙	第6章	从第6章开始出现的分支任务
59	あの场所に忘れたもの	第6章	从第6章开始出现的分支任务（必须在第6章内完成）
60	お似合いのマテリアル	第6章	在飞空艇ラウンジ与トマジ对话后追加的任务
61	岩龟の守るおたから	第6章	在飞空艇ラウンジ与パンネロと对话后追加的任务

No.	任务	章节	备注
62	地鸣りの统治者	第6章	从第6章开始出现的分支任务
63	シュトラール攻防战	第8章	合成种类达到一定数量之后在ラウンジ与合成屋クーシー后得到任务情报
64	いこいの食卓	第8章	在飞空艇ラウンジ与パンネロと对话后追加的任务
65	宝を求める理由	第8章	任务63完成后，合成种类达到一定数量之后在ラウンジ与合成屋クーシー后得到任务情报
66	契约された反乱	第8章	从第8章开始出现的分支任务
67	雷电の密告者	第8章	从第8章开始出现的分支任务
68	星降る岛の审判	第8章	从第8章开始出现的分支任务
69	救出大作战！？	第9章	从第9章开始出现的分支任务
70	待たざる手纸	第9章	从第9章开始出现的分支任务
71	安息を取り戻すために	第9章	从第9章开始出现的分支任务
72	ダルマスカのおたから	第9章	合成种类达到55种之后在ラウンジ与合成屋クーシー后得到任务情报
73	パンネロのとっておき	第9章	在飞空艇ラウンジ与パンネロと对话后追加的任务。
74	舞い降りた死の天使	第9章	从第9章开始出现的分支任务。
75	取り戻した贵苦	第9章	从第9章开始出现的分支任务。
76	せめて安らかに眠れ	第9章	在飞空艇ラウンジ与トマジと对话后追加的任务。
77	空をおおう暗黑の云	第9章	从第9章开始出现的分支任务。
78	あるじ亡きしもべたち	最终章	从最终章开始出现的分支任务。
79	目决めし夜王の翼の龙	最终章	从最终章开始出现的分支任务。
80	封じされた戒律王	最终章	从最终章开始出现的分支任务。
81	ビッグブリッジの死斗	最终章	从最终章开始出现的分支任务。



故事简介

游戏以魔法学校为舞台，是具有丰富剧情的幻想类游戏。故事的主人公是一个叫做莉蕾·布劳的少女，在魔法学校“银星体之塔”中学习魔法；这所学校的校长是曾经打倒了魔王的伟大魔法师甘梅尔·德拉斯克，而银星体之塔实际就是被消灭的魔王所曾经居住的城堡。莉蕾为了成为魔法师而在学校里努力学习，然而就在入学5天后，莉蕾第一次接触魔导书的时候，学校就在此时遭到了袭击，莉蕾之外的所有人都不幸丧生。幸存下来的莉蕾遇到了不可思议的时光倒流现象，醒来的时候她发现自己竟然回到了魔法学校入学的第一天——莉蕾只有5天的时间揭开事件的真相，并阻止灾难的发生。

□文/刑天工作室 □责编/唯夜

系统简介

简单来说，《格林魔书》就是一款即时战略游戏，在战斗中主要通过消耗Mana和魔法来召唤各种各样的使魔（也就是士兵）来进行即时战略式的战斗。整体操作的感觉还算不错，小画面的2D表现也是可以的。

游戏共分为两个主要模式：主线任务模式和挑战任务模式。主线任务共有5周的剧情，每周有5天，而每天又分为3个小节；其中第一和第三小节都是剧情、学习魔法之类的，而第二个小节都是战斗。任务挑战模式基本上有25关，此外还有5个隐藏任务。整体而言，游戏的隐藏要素不算太多，但主线比较耐玩。

《格林魔书》的基本流程就是：事件进行，事件途中发生魔法战，从而不断推动剧情。在魔法战中实际行动的不是莉蕾，而是召唤出来的各种使魔。用玛娜要想召唤使魔，先要从4个魔法派系中选择一个，然后在各系统中选择召唤各种使魔所对应的魔法阵，最后再选择设置地点。注意用Mana画魔法阵的时候很容易遭到敌人的攻击。

1. 游戏类型为RTS，也就是所谓的即时战略，采取矿产资源后造兵去击败敌人，这就是游戏战斗部分的核心思想。当然，限于TV Game的平台，操作并不是很灵活，所以本作设计成点到兵种时游戏时间就会暂停，还是很厚道的。

2. 既然是RTS，那就必须要有矿，本作里则用Mana来表示。而4个魔法派系简单来说就是种族的概念。游戏作为RTS的最大特点就是玩家可以造所有派系的魔法阵，等于你可以任意造四个种族的主基地，只要你愿意的话。

3. 兵种里的魔法则是真正意义上的魔法，是兵种的攻击或者辅助手段之一。

4. 兵种是可以升级的，譬如兵种资料里的“XXXX Lv.2”指的就是该兵种的2级形态，同样，基地也是可以升级的。

5. 使魔就是指各个具体兵种，都是被召唤出来的，包括挖矿（采Mana）的“农民”。

6. 游戏里最强的兵种无疑是古龙，在自由战斗时大家请尽量多造这个兵种，而且龙还会孵蛋。

7. 游戏无论本篇还是任务挑战都可以选择难度，Normal通过后会出现Hard，Hard之后还会有隐藏关打。如果是RTS苦手，实在觉得吃力的话，可以考虑选择sweet难度，此难度下敌人的行动会慢很多。

8. 每种兵都分为SUB和AST两种，SUB是实体系，AST则是虚体系，每种兵都有两种攻击力基础值。比方说幽灵系二级兵种幽灵骑士为AST系，其攻击力为对SUB 15，对AST 3；而恶魔族一级兵为SUB系，其伤害判定为对SUB 4，对AST 0。因此，幽灵骑士可以完胜恶魔族小鬼。

9. 游戏中明显攻击比防御有效率得多，因为所有的防御塔也占人口，放的地方有限，几个就满了。而攻击要方便得多：召唤塔可以放在视野内所有地方，也不需要兵去造，建造速度还超快，5个1级恶魔兵拆得还没有造得快，完全可以当围墙使用。所以基本攻击思路就是每个水晶点造5-6个农民采集，再放几个低级兵防御就好。剩下的就是派兵探路，在对方基地附近堆召唤塔，然后暴兵突入。资源一般来说不紧张，只要占领两个水晶点，然后有10个左右的农民采集就好。农民的选择则推荐交灵系的ゴースト，能够无视障碍还有自爆能力。

按键设置

键位	平时功能	战斗功能
○	确定	确定
×	取消	取消
△	无	使用魔法/建设
□	无	选择人物(按住可同时选定同种的所有使魔)
十字键	光标移动	切换控制角色
左摇杆	移动	光标移动
右摇杆	无	光标移动
L1	无	暂停选择工作
R1	无	暂停选择工作
L2	无	地图放大缩小
R2	无	地图
L3	无	无
R3	无	光标返回基地
START	操作菜单	操作菜单
SELECT	无	无



由于各章中前后两节都是纯粹的剧情交待，因此这里集中介绍的为每天中间的战斗部分。

第一周
PROLOGUE 夜の出来事

第一天

1-1 ガンメル先生の授业
グリモア "フェアリ－リング" 入手
1-2 ガンメル先生の授业 实践
胜利条件 **エルフ**10个召唤
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 1/20
敌魔法阵数 无

●Check Point
エルフ先用□选到再按○选择，接着在魔法阵处就可以召唤1个**エルフ**了。

●战斗要点
战斗中要注意收集Mana，Mana即魔法值，是召唤的关键。**フェアリ－リング**LV2，**フェアリ**－召唤习得。

第二天

2-2 ガンメル先生の授业 实践2
胜利条件 恶魔全灭
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 6/30
敌魔法阵数 无

●Check Point
新使魔**フェアリ**－登场。按□可以选到矢印的位置然后移动它，**フェアリ**－和**エルフ**边上的矢印都要移动过去。L1、R1可以用来切换使魔，L1R1同时可以用来交换上下矢印。

●战斗要点
フェアリ－集团作成后就加紧移动去击倒敌人。

第三天

3-1 ガンメル先生の授业 3日目
グリモア "ウイッカ" 入手
3-2 ガンメル先生の授业 实践3
胜利条件 **ガンメル**魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 2/30
敌魔法阵数 1

●Check Point
△可以打开矢印开关 然后按R1和L1来切换作成的场所。选择一个**エルフ**后，R1或L1来切换召唤的矢印位置和作成场所。

●战斗要点
フェアリ－集团作成后出击，去干掉敌人的炮台和魔法阵。

第四天

4-1 **オパ－ルネラ**先生の授业
グリモア "ハデスゲ－ト" 入手
4-2 **オパ－ルネラ**先生の授业 实践
胜利条件 **オパ－ルネラ**使魔、魔法阵破坏
初期魔法阵 **ハデスゲ－ト**
初期/最大使魔 5/25
敌魔法阵数 2

Check Point
ゴ－スト全选择后向**クリスタル**に方向移动，在圣域集合。魔法阵等级上升后**ファントム**召唤可能。

●战斗要点
敌魔法阵2**インプ**和**ガ－ディアン**必须要击倒。**インプ**攻击伤害相对比较大，**ガ－ディアン**攻击伤害小一些，活用新的兵种吧。
フェアリ－リングLV3：**エルフ**习得**ヒ－ル**
ハデスゲ－トLV3：**ゴ－スト**习得**チャ－ジ**

第五天

5-2 退路の防卫战
胜利条件 **オパ－ルネラ**使魔、魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング/ウイッカ/ハデスゲ－ト**
初期/最大使魔 19/35
敌魔法阵数 6

●Check Point
真正意义上的第一次大实战，不过是防守战。敌出现后魔法阵附近待机，以全力防卫为主吧。此后会出现两个新的能作成的魔法阵，敌魔法阵全破坏后再防守20分钟即可。

●战斗要点
ウイッカLV2：**ユニコ－ン**召唤
ウイッカLV3：**ユニコ－ン**习得**ホ－リ－バリア**
ハデスゲ－トLV4：**ファントム**习得**バ－サ－ク**

第二周
夜の出来事 再び

第一天

1-2 **アドヴォカ－ト**の试验
胜利条件 **アドヴォカ－ト**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 15/50
敌魔法阵数 4

●Check Point
右上、右下、左上、左下都有魔法阵，敌人是以**インプ**和**デ－モン**为中心展开的多部队作战。**グリモア "ヘルゲ－ト" 入手**/

第二天

2-1 **アドヴォカ－ト**の授业
グリモア "カオスネスト" 入手
2-2 **アドヴォカ－ト**の授业 实践
胜利条件 **アドヴォカ－ト**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ヘルゲ－ト/カオスネスト**
初期/最大使魔 6/35
敌魔法阵数 4

●Check Point
柱子破坏后有龙出现；**からエッグ**召唤后生下的蛋可以孵化出小龙，可以用来迎击敌人的龙部队。右上以及右下各两个魔法阵的龙部队一定要破坏。

卡鲁巴多斯
康枚鲁和露捷的过去的战友。他为了独自占有"贤者之石"，和恶魔定下了契约，成为了魔王。

露捷·佩雪
拥有强大魔力的魔法使。背叛了畏惧其实力的国王的命令。终被自己最爱的弟子所杀。死后化为幽灵。

康枚鲁·多拉斯克
传说中的魔法使，也是此魔法学校的开设者。能够跟随他学习魔法是全国的魔法使们梦寐以求的事情。

ヘルゲ－トLV2：デ－モン召唤
グリモア“バ－ガトリ”入手

第三天

3-1 シャルトリュ－ジュの授业
グリモア“ウイッカ”入手
3-2 实验室扫除
胜利条件 オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/バ－ガトリ
初期/最大使魔 19/50
敌魔法阵数 5
●Check Point
敌魔法阵的交灵术3、黑魔术2要时刻注意。中立的NPC和我方人接触后就会暂时与我们同盟，随后会往左边移动。ウイッカ和カオスゲ－ト设置后要优先击倒敌人的龙部队。
グリモア“ラボラトリ”入手

第四天

4-1 マルガリタとの相谈
グリモア“ティタニア”入手
4-2 オパ－ルネラの封印部屋
胜利条件 オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 ティタニア/ヘルゲ－ト
初期/最大使魔 10/50
敌魔法阵数 4
●Check Point
ティタニア魔法阵LV4可以召唤新的兵种。モ－ニングスタ－的攻击很强，要注意回避，而且它的攻击有溅射效果，要十分小心。
カオスネクストLV3：グリマルキン习得マナバ－ン
カオスネクストLV4：グリマルキン习得MPアップ

第五天

5-2 混沌の袭击
胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/カオスネスト
初期/最大使魔 15/50
敌魔法阵数 8
Check Point
敌魔法阵拥有黑魔术3、交灵术3、炼金术2。敌人的龙部队出现后我方要以自己的龙部队为中心进行攻击，グリマルキン的スリ－プ攻击对敌人的龙部队比较有效。
フエアリ－リングLV4：フエアリ－习得アストラルチエンジ
グリモア“ゲヘナ”入手

第三周
夜の出来事 三度

第一天

1-2 キメラ实验场
胜利条件 暴走的キメラ魔法阵破坏
初期魔法阵 ラボラトリ/ヘルゲ－ト/ゲヘナ
初期/最大使魔 31/50
敌魔法阵数 4
●Check Point
作成龙部队，直接突入敌方中心。
ラボラトリLV3：ホムンクルス习得サイキックスト－ム
グリモア“エングレイブ”入手

第二天

2-2 袭い来る恶魔
胜利条件 恶魔歼灭
初期魔法阵 ラボラトリ/フエアリ－リング/エングレイブ
初期/最大使魔 17/50
敌魔法阵数 无
●Check Point
新的龙部队出现，要活用催眠的附加效果来牵制；ファントム最好优先击倒，不然后面很麻烦。
ラボラトリLV4：ブロッブ习得ガムアップ
バ－ガトリLV3：スカルメイジ习得アストラライズ

第三天

3-2 ケンカの仲裁
胜利条件 バディド、アドヴォカ－ト两方魔法阵全破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/ヘルゲ－ト
初期/最大使魔 36/50
敌魔法阵数 4
●Check Point
再次出现新的上级龙部队，注意左上炼金术、右黑魔术两个魔法阵。建议以カオスネスト魔法阵为中心召唤龙部队来作战。
ウイッカLV4：ユニコ－ン习得アストラルホ－ルド
エングレイブLV2：ゴ－レム召唤
グリモア“アケロン”入手

第四天

4-2 对オパ－ルネラ
胜利条件 オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 アケロン/ラボラトリ/バ－ガトリ
初期/最大使魔 20/50
敌魔法阵数 7
●Check Point
注意地图右侧的地方步行部队通过不能只能用龙飞过去。
エングレイブLV3：石造生物“レンジUP”
グリモア“キメラスポウン”入手

第五天

5-2 ギムレットの目觉め
胜利条件 援军到来前坚持20分钟
初期魔法阵 キメラスポウン/ラボラトリ
初期/最大使魔 20/50
敌魔法阵数 6
●Check Point
炼金术魔法阵要积极造起来；右上的敌人魔法阵很多，要注意。将敌魔法阵全破坏后有附加奖励。
フエアリ－リングLV5：フエアリ－“レンジUP”

キメラスポウンLV2：人造生物“HP UP”
アケロンLV2：カロン习得スピ－ドUP

第四周
恐ろしい魔女の灵

第一天

1-2 恶魔の取调べ
胜利条件 アドヴォカ－ト全魔法阵破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング
初期/最大使魔 4/50
敌魔法阵数 5
●Check Point
注意Mana的收集来作成魔法阵，魔法阵破坏掉1个后就会有特殊剧情了。敌拥有交灵、黑魔术两个魔法阵。
ラボラトリLV5：ホムンクルス“MP UP”
ヘルゲ－トLV3：インプ习得アタック

第二天

2-2 救出作战
胜利条件 オパ－ルネラの全魔法阵破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/ヘルゲ－ト
初期/最大使魔 12/50
敌魔法阵数 4
●Check Point
交灵术的敌人魔法阵很强，敌人的新怪物兵可以用龙部队来攻击。
ティタニアLV5：モ－ニングスタ－习得ストックUP
キメラスポウンLV3：キメラ习得コンシュ－ム

第三天

3-2 アマレット救出
胜利条件 オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/ラボラトリ
初期/最大使魔 9/50
敌魔法阵数 4
●Check Point
敌人是以交灵术的魔法阵为中心的，龙部队要优先击倒，召唤キメラ的魔法阵一定要破坏。
エングレイブLV4：石造生物“ディフエンスUP”
ゲヘナLV3：インプ习得オフエンスUP

第四天

4-2 ギムレット召唤
胜利条件 ギムレット召唤后坚持30分钟
初期魔法阵 ヘルゲ－ト/ラボラトリ
初期/最大使魔 8/50
敌魔法阵数 6
●Check Point
敌人的炮台非常多，是比较难的一关了，全魔法阵破坏有特殊奖励。
ヘルゲ－トLV4：デ－モン习得スピ－ドUP
ハデスゲ－トLV5：ファントム习得スピ－ドUP
アケロンLV3:スカルメイジ“MP UP”

第五天

5-2 反逆
胜利条件 リレ和マルガリタ初期魔法阵守护，魔王魔法阵全破坏
初期魔法阵 フエアリ－リング/ヘルゲ－ト
初期/最大使魔 16/50
敌魔法阵数 5
●Check Point
有两个任务的一关，开始是守护任务，随后是攻击任务。敌人龙部队的守护很顽强，要注意。此外敌黑魔术很多，要活用兵种和魔法的相克。
カオスネストLV5：デ－モン习得ブラックカ－ス
アケロンLV4：カロン习得アニマドレイン

第五周
魔女ルジェ

第一天

1-2 キメラ实验场と魔女
胜利条件 オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 ウイッカ/バ－ガトリ
初期/最大使魔 22/60
敌魔法阵数 5
●Check Point
敌人多用炼金术，要活用相克的黑魔术。右边キメラ出现后一定要提早防备来破坏它。
キメラスポウンLV4：人造生物“HP UP”
ヘルゲ－トLV5：デ－モン“HP UP”

第二天

2-2 鼠捕り
胜利条件 アドヴォカ－ト全魔法阵破坏
初期魔法阵 ハデスゲ－ト/ラボラトリ/フエアリ－リング/バ－ガトリ
初期/最大使魔 22/60
敌魔法阵数 6
●Check Point
新的敌人怪物部队出现，用我方的龙部队来攻击会比较有效。
バ－ガトリLV4：交灵族“オフエンスUP”
ウイッカLV5：精灵族“HP UP”

第三天

3-2 使い魔の本性
胜利条件 保护マルガリタ，オパ－ルネラ全魔法阵破坏
初期魔法阵 ティタニア/ヘルゲ－ト/バ－ガトリ
初期/最大使魔 27/65
敌魔法阵数 5
●Check Point
同样是双任务的一关，マルガリタ魔法阵出现时就要加紧击倒敌人了，而オパ－ルネラ魔法阵在右下的画面中。画面上的魔法阵如果我方部队进入的话将有特殊剧情。
バ－ガトリLV5：交灵族“オフエンスUP”
エングレイブLV5：石造生物“ディフエンスUP”

第四天

4-2 **ギムレット**召唤 再び
胜利条件 **ギムレット**召唤后坚持30分钟
初期魔法阵 **ヘルゲ－ト/ゲヘナ**
初期/最大使魔 16/65
敌魔法阵数 10
●Check Point
敌人的龙部队很多，同时用黑魔术的敌人也很多，多用交灵术能有效牵制。全魔法阵破坏后有特殊奖励。
キメラスポウンLV5：人造生物 "HP UP"
ゲヘナLV4：**ドラゴン** "HP UP"

第五天

5-2 **カルヴァドス**の防御阵
胜利条件 **カルヴァドス**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 9/70
敌魔法阵数 18
●Check Point
主线的最后一战了，左右敌人魔法阵先破坏掉，随后以我方下面的魔法阵为据点进行全面进攻吧。途中敌人会有增援的人来重新作成魔法阵，注意防备。此外小心敌人从下方的偷袭。

隐藏要素相关

本篇和任务模式全部在一般难度下完成后，将出现HARD模式。
本篇和任务模式全部在HARD难度下完成后，将出现26－30号隐藏任务。

1-25号 基本挑战任务

任务1 ぐりむぐりもあ

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 3/70
敌魔法阵数 8
本游戏最爽的一关，人口达到了上限，也可以召唤所有的兵种，玩家要做的就是收集Mana然后作出全部的兵。

任务2 蹄の音、力强く

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ウィッカ**
初期/最大使魔 18/40
敌魔法阵数 3
敌人**ユニコ－ン**的弹幕比较密集，魔法阵**ウィッカ**可以多多利用。敌魔法阵的配置为左上2，右下1。

任务3 サイキッカ－

胜利条件 **ゴ－レム**生存，敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ラボラトリ**
初期/最大使魔 9/20
敌魔法阵数 2
魔法阵里的**ボラトリ**可以多使用，击倒敌人后，敌魔法阵要都破坏掉。敌魔方左上、右上各一个。

任务4 歌う船头

胜利条件 **カロン**生存 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ヘルゲ－ト/アケロン**
初期/最大使魔 21/50
敌魔法阵数 3
ヘルゲ－ト和**アケロン**要多召唤，敌人的魔法阵不多，但较分散，注意先后顺序。

任务5 精灵と幽灵のワルツ

胜利条件 20分以内敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ウィッカ/ハデスゲ－ト/フェアリ－リング**
初期/最大使魔 19/50
敌魔法阵数 6
フェアリ－リング、**ウィッカ**、**ハデスゲ－ト**使用可能，**フェアリ－**と**ファントム**部队灭掉后，就可以消灭敌人的魔法阵了。

任务6 グリモアのすすめ

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 4/50
敌魔法阵数 6（黑魔术 2：左上/精灵魔法2：右上/交灵术2：右下）
敌人黑魔术、精灵魔法、交灵术魔法阵的分布很平均，活用相克来召唤吧。

任务7 恥ずかしがり屋のドラゴン

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ハデスゲ－ト**
初期/最大使魔 10/50
敌魔法阵数 6（炼金术2：左上/黑魔术1：右上/交灵术1：左下/精灵魔法2：左下）
中立**カロン**的魔法阵在左上，我方的人过去后其就会暂时加入，随后召唤成功他们会往右边前进。右上中立的龙魔法阵要飞行部队移动过去才能接触，之后才能召唤龙部队。把墙壁破坏后我方就能往右边前进了。

任务8 双子の女神

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 12/50
敌魔法阵数 6（精灵魔法：上、左下/黑魔术：中央、左下/炼金术：右、左下）
右下会有**キメラ**出现，左下也会有2个新怪物兵出现。左下敌人非常多，也比较强，建议靠龙部队直接突击。

任务9 螺旋阶段

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 13/50
敌魔法阵数 6（精灵魔法3：左上/黑魔术：右下/炼金术2：右）
直接作成龙部队突击干掉敌人。

任务10 エルフプロブレム

胜利条件 敌全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 1/50
敌魔法阵数 4（精灵魔法2：上/黑魔术2：上）
使用多量的**エルフ**把中间增援的敌人的魔法阵干掉。中立的**キャラ**与我方部队接触后即可加入。上面4个敌人的魔法阵可以放到最后打。

任务11 インビシブル

胜利条件 10分以内敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 18/50
敌魔法阵数 3（精灵魔法：上/黑魔术：上/交灵术：上）
中央的敌人非常多，建议从左右两侧来迂回作战。最后的龙是个难点，要多注意。

任务12 黒猫の宝物

胜利条件 坚持10分钟
初期魔法阵 **カオスネスト**
初期/最大使魔 48/50
敌魔法阵数 3（黑魔术：左上/精灵魔法：左下/炼金术：右上）
小心敌人的催眠攻击；右上、左上的敌人比较强，多加注意。3个敌魔法阵全破坏后有特殊奖励。防守时多注意使用特殊魔法。

任务13 女王样と赤头巾

胜利条件 敌全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング/ウィッカ**
初期/最大使魔 25/70
敌魔法阵数 1（黑魔术：右）
注意敌人的魔法阵会复活，大量作成**ファントム**后组成一个部队直突敌人即可。

任务14 わたしを击ちだして

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **アケロン**
初期/最大使魔 11/50
敌魔法阵数 4（精灵魔法3：右上、右下/交灵术：右下）
我方从右边突进比较好，右边的敌人相对弱点，敌人右边的据点最好先占掉。这关敌人的弹幕也是很密集。

任务15 炼金术师の悪梦

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ラボラトリ/エングレイブ**
初期/最大使魔 24/50
敌魔法阵数 4（交灵术：左上、右下/黑魔术：右上/精灵魔法：右上）
炼金术魔法阵作成，新的敌人可以用本关的新攻击方法来破坏。

任务16 バリスタ

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 24/50
敌魔法阵数 4（黑魔术2：右上、左上/炼金术：下/精灵魔法：下）
直接使用龙部队来破坏敌人的部队和魔法阵吧。

任务17 やりくり上手

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 3/50
敌魔法阵数 4（黑魔术2：右、左下/交灵术2：右上、中央）
小规模的敌人逐个击破为好，要活用交灵术和敌人交战。

任务18 穴熊

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ティタニア/アケロン/ヘルゲ－ト/エングレイブ**
初期/最大使魔 20/70
敌魔法阵数 6（精灵魔法2：左、上/黑魔术2：右/交灵术：上/炼金术：上）
右边的敌人较强，建议从左边左上的敌人先消灭起，随后再到右边，左右两边都会有敌人的增援。

任务19 美女と野兽と足音と

胜利条件 坚持30分钟，敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ラボラトリ/キメラスポウン**
初期/最大使魔 32/50
敌魔法阵数 6（黑魔术3：左、右下、上/精灵魔法3：左下）
左边敌人的龙部队用**キメラ**迎击为好，敌人的怪物部队要活用龙部队来打击。

任务20 ホ－リ－ロ－ド

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 5/50
敌魔法阵数 3（精灵魔法3：左上）
龙部队作成后，直接往左上移动。

任务21 アマレット强夺

胜利条件 **オパ－ルネラ**魔法阵守护，**シャルトリュ－ズ**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ウィッカ/バ－ガトリ/アケロン**
初期/最大使魔 22/60
敌魔法阵数 4（炼金术4：右下）
上面和右下的魔法阵要优先破坏，右边的魔法阵靠新的部队推进即可。

任务22 悪魔の诱惑め

胜利条件 **アドヴォカ－ト**保护 **ガンメル**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ハデスゲ－ト/ラボラトリ/バ－ガトリ/フェアリ－リング**
初期/最大使魔 22/70
敌魔法阵数**アドヴォカ－ト**4（黑魔术3：左上、左/交灵术：左上）；**ガンメル**5（精灵魔法3：左下/炼金术：左下/交灵术：左）
上和左下魔法阵要优先击破，接着击破左边的魔法阵，敌人的新部队要多靠龙部队来对抗。

任务23 シャ－リ－

胜利条件 **マルガリタ**保护，20分以内**オパ－ルネラ**全魔法阵破坏
初期魔法阵 **ヘルゲ－ト/ティタニア**

初期/最大使魔 27/70
敌魔法阵数 **マルガリタ**2（黑魔术2:上）；**オパ－ルネラ**6（交灵术4：右、右下、下、左下/炼金术2：右、下）
时间很紧凑的一关，要多注意攻击的先后顺序，事前有个计划为好。

任务24 カゴノトリ

胜利条件 初期魔法阵保护 敌攻击30分钟坚持
初期魔法阵 **ハデスゲ－ト/ラボラトリ/ヘルゲ－ト/フェアリ－リング**
初期/最大使魔 14/70
敌魔法阵数 8（黑魔术3：中央/交灵术2:中央/炼金术3：中央）
初期的保护任务难度不小，我方的魔法阵在四个角落里，而敌人的魔法阵在中间，守备时要多小心了。初期魔法阵的守军并不强，一定要有计划地作成部队，**シンボル**的初期魔法阵是初期最强的了。敌魔法阵全破坏后有特殊奖励。

任务25 奈落

胜利条件 敌对全魔法阵破坏
初期魔法阵 **フェアリ－リング**
初期/最大使魔 9/70
敌魔法阵数 21（黑魔术7/交灵术6/炼金术4/精灵魔法4）
非常难的一关，前25个任务中最为艰苦的挑战。左右两边的敌人消灭后要全靠龙部队从下方突破了，但敌人的部队实力很强，同时也有增援，人口把握不好的话就很容易失败，比较考验玩家综合操作的一关。

[精灵魔法]

フェアリ－リング FairyRing		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**エルフ**召唤可能	Mana收集者，可以使用回复魔法。
Lv.2	使魔**フェアリ－**召唤可能	攻守兼备的使魔，可以无视地形自由飞行。
Lv.3	**エルフ**习得**ヒ－ル**	可以回复实体系使魔的HP，消费MP10。
Lv.4	**フェアリ－**习得**アストラルチェンジ**	一定时间内可以变为虚体系，使用中MP减少，消费MP25。
Lv.5	**フェアリ－ パワ－アップ**	**フェアリ－**的射程提高。

ティタニア Titania		
等级	内容	解说
Lv.1	**マスタリ－**效果	精灵族的召唤消费下降5，不影响**タリスマン**。
Lv.2	**アタック アビリティ**UP	精灵族的攻击力＋1，不影响**エルフ**和**タリスマン**。
Lv.3	**デイフエンスアビリテイ**UP	精灵族的防御力＋1，不影响**タリスマン**。
Lv.4	使魔**モ－ニングスタ－**召唤可能	可以使用Mana进行强力范围攻击，注意装弹需要时间，并且需要消耗Mana 10点，初期弹保存上限5。
Lv.5	**モ－ニングスタ－パワ－アップ**	弹数上限提升，弹保存上限增加为10。

ウイッカ Wicca		
等级	内容	解说
Lv.1	防御塔**タリスマン**召唤可能	圣石的光辉将对靠近其的敌人进行攻击。只有**エルフ**可以建造
Lv.2	使魔**ユニコ－ン**召唤可能	持有铁壁护盾，同时攻击力也很高的使魔。
Lv.3	**ユニコ－ン**习得**ホ－リ－バリア**	强力的自身护盾，使受到的伤害抑制在最小，消费MP20。
Lv.4	**ユニコ－ン**习得**アストラルホ－ルド**	敌虚体系单位1体行动不能，消费MP30。
Lv.5	HP **アビリティ**UP	精灵族的最大HP＋20，不影响**タリスマン**。

[炼金术]

ラボラトリ Laboratory		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**ブロッブ**召唤可能	进行Mana收集的史莱姆状使魔。
Lv.2	使魔**ホムンクルス**召唤可能	可以打出照明弹，对范围内的虚体系生物进行物理攻击，消费MP30。
Lv.3	**ホムンクルス**习得**サイキックスト－ム**	一定范围内给予持续的伤害，对**シンボル**和魔法阵无效，消费MP50。
Lv.4	**ブロッブ**习得**ガムアップ**	敌一体的攻击和移动速度下降，仅对实体系生物有效，消费MP10。
Lv.5	**ホムンクルス パワ－アップ**	**ホムンクルス**的最大MP＋50。

キメラスポウン ChimeraSpawn		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**キメラ**召唤可能	拥有相当高的攻击力和机动力，HP很高但是却会徐徐减少。
Lv.2	HP **アビリティ**UP	提高炼金术精制的生物的HP，对象HP上限＋10，同时回复体力10，不影响**ガ－ゴイル**。
Lv.3	**キメラ**习得**コンシュ－ム**	吃掉我方的使魔进行HP回复。
Lv.4	HP **アビリティ**UP2	提高炼金术精制的生物的HP，对象HP上限＋30（包括1级的效果），不影响**ガ－ゴイル**。
Lv.5	HP **アビリティ**UP3	提高炼金术精制的生物的HP，对象HP上限＋50（包括前两级的效果），不影响**ガ－ゴイル**。

エングレイブ Engrave		
等级	内容	解说
Lv.1	防御塔**ガ－ゴイル**召唤可能	放出范围攻击的火焰弹，对虚体系无效，只有**ブロッブ**才能建造。
Lv.2	使魔**ゴ－レム**召唤可能	消费MP进行攻击，对虚体系无效，它拥有所有使魔中最大的射程，消费MP5。
Lv.3	**レンジ アビリティ**UP	**ゴ－レム**和**ガ－ゴイル**的射程提高。
Lv.4	**デイフエンスアビリテイ**UP	**ゴ－レム**和**ガ－ゴイル**的防御力＋2。
Lv.5	**デイフエンスアビリテイ**UP2	**ゴ－レム**和**ガ－ゴイルが**的防御力＋4（包括1级的效果）。

[黑魔术]

ヘルゲ－ト HellGate		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**インプ**召唤可能	敏捷快速的Mana收集者，魔法阵的等级上升以后可以进行攻击。
Lv.2	使魔**デ－モン**召唤可能	拥有锐利爪子和强壮肉体的使魔。
Lv.3	**インプ**习得**アタック**	**インプ**可以对敌人进行攻击。
Lv.4	**デ－モン パワ－アップ**	**デ－モン**的移动速度提高。
Lv.5	**デ－モン パワ－アップ**2	**デ－モン**的最大HP＋100。

カオスネスト ChaosNest		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**グリマルキン**召唤可能	操纵黑魔法的猫形使魔，可以使用令敌人睡眠的**スリ－プ**魔法（消费MP50）。
Lv.2	使魔**ドラゴン**召唤可能	持有压倒战斗力的古代龙，需要从蛋状态孵化出来。
Lv.3	**グリマルキン**习得**Manaバ－ン**	给予对方和它MP相同的伤害，消费MP50。
Lv.4	**グリマルキンパワ－アップ**	**グリマルキン**的最大MP＋50。
Lv.5	**デ－モン**习得**ブラックカ－ス**	用诅咒之爪进行攻击，使对手陷入诅咒状态并持续给予伤害。

ゲヘナ Gehena		
等级	内容	解说
Lv.1	防御塔**ガ－ディアン**召唤可能	以炼狱之炎对靠近的敌人进行攻击。只有**インプ**才能建造。
Lv.2	**ロングスコ－プ**效果	恶魔们的视野提高。
Lv.3	**インプ パワ－アップ**	**インプ**的攻击速度提高。
Lv.4	**ドラゴン パワ－アップ**	**ドラゴン**的最大HP＋200。

[交灵术]

ハデスゲ－ト HadesGate		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**ゴ－スト**召唤可能	无视地形采取Mana。
Lv.2	使魔**ファントム**召唤可能	呼唤死灵骑士。
Lv.3	**ゴ－スト**习得**チャ－ジ**	以自身为武器进行自爆攻击，可给予虚体系大伤害。
Lv.4	**ファントム**习得**バ－サ－ク**	一定时间内行动速度大幅提升，消费MP10。
Lv.5	**ファントム パワ－アップ**	**ファントム**的移动速度提高。

アケロン Acheron		
等级	内容	解说
Lv.1	使魔**カロン**召唤可能	可以把对象变成虚体生物进行搬运的使魔，利用它的能力组成大军之后冲进敌阵效果很不错。
Lv.2	**カロン パワ－アップ**	**カロン**的移动速度提高。
Lv.3	**スカルメイジパワ－アップ**	**スカルメイジ**的最大MP＋50。
Lv.4	**カロン**习得**アニマドレイン**	把乘坐的使魔发射出去对敌人进行炮击，注意打出去的使魔会被消灭。

パ－ガトリ Purgatory		
等级	内容	解说
Lv.1	防御塔**オベリスク**召唤可能	可以回复近处的我方虚体生物的体力，消费MP5。只有**ゴ－スト**才能建造。
Lv.2	使魔**スカルメイジ**召唤可能	——
Lv.3	**スカルメイジ**习得**アストラライズ**	拥有对虚体系生物的绝大攻击力，消费MP25。
Lv.4	**アタック アビリティ**UP	召唤出来的灵攻击力提高，攻击力1-2上升，不影响**オベリスク**。
Lv.5	**アタック アビリティ**UP2	进一步提高灵的攻击力，攻击力1-5上升（包括1级的效果），不影响**オベリスク**。

魔法有相克关系，具体如下：	
精灵魔法	对交灵术强，对炼金术弱。
交灵术	对黑魔术强，对精灵魔法弱。
黑魔术	对炼金术强，对交灵术弱。
炼金术	对精灵魔法强，对黑魔术弱。



炼金术

使魔/技能	入手条件	消费MP	解说
ブロッブ	[ラボラトリLv.1]	—	Mana收集——但是移动超慢，因此除了初期配置，还是需要使用其它种族的使魔。
ガムアップ	[ラボラトリLv.4]	10	被敌人用起来很强，但是我方却很少有使用机会的魔法。其减缓移动和攻击速度的效果比较明显，不过只对实体系有效果。
ホムンクルス	[ラボラトリLv.2]	—	如果用得好就是非常强的使魔。为了有效使用，建议尽可能提高**ラボラトリ**的等级。这是MP最高的使魔，最好多个一起行动。
クレヤボヤンス	[最初拥有]	30	射程长、效果广，发射前的准备时间很短，有很好的辅助攻击效果。
サイキッ	[ラボラトリLv.3]	50	比起**クレヤボヤンス**，这招的射程短、效果范围也狭窄，但威力很可怕。它的范围攻击对虚体系特别有效，斟酌敌人的变化及敌人的距离是使用此技能时的重点考虑要素。注意，其对防御塔和魔法阵完全无效。
ゴーレム	[エングレイプLv.2]	—	拥有全使魔中最大射程的狙击手，1次攻击MP消费5。由于其不能攻击虚体系，所以有**クレヤボヤンス**协助是很必要的。在防御塔的射程外实施破坏是很实用的做法，但最好还是几个一起行动，否则还是很花时间的。**エングレイプ**Lv.3的射程提升很有效果。
キメラ	[キメラスポウンLv.1]	—	和**ドラゴン**并列的巨大使魔，比起**ドラゴン**来其最大的优点就是跑得快，不过不能攻击虚体系也是很明显的缺点。HP会减少这点一般没影响，只要学会了**コンシューム**就不会那么容易死掉了，也是需要和**ホムンクルス**一起行动的使魔。
コンシューム	[キメラスポウンLv.3]	—	捕食我方使魔以回复自身体力，食用掉的使魔的最大HP将影响回复量。
ガーゴイル	[エングレイプLv.1]	—	防御塔。只有**ブロッブ**可以建造。范围攻击，但不能攻击虚体系。

精灵

使魔/技能	入手条件	消费MP	解说
エルフ	[フエアリーリングLv.1]	—	Mana收集，可以使用**ヒール**，不过终盘就要把工作交给**インプ**了。
ヒール	[フエアリーリングLv.3]	10	HP10回复。由于MP自回复得比较快，所以在HP回复手段缺乏的本作中是重要的存在，杯水车薪也总比没有好。
フエアリー	[フエアリーリングLv.2]	—	飞行系，移动快速。由于单体攻击力缺乏，所以只能靠集团来发挥力量。注意若遇到攻击力强的敌人会被秒杀，使用**アストラルチェンジ**可以得久一点。**フエアリーリング**Lv.5可提高其射程，但是该兵种本身并不那么重要，所以不一定要升到Lv5。
アストラルチェンジ	[フエアリーリングLv.4]	25	从实体变为虚体，使用中MP持续减少，并会增加变回来的指令。除了遇到可以攻击虚体系的敌人以外，还是很有用处的。
ユニコーン	[ウイッカLv.2]	—	使用起来有点难的使魔，但是用得好的话相当强，勤勉的控制是必须的，最低程度也要把**ホーリーバリア**学会并使用。
ホーリーバリア	[ウイッカLv.3]	20	一定时间内受到的伤害显著减少。注意效果持续时间不长，因此在哪里使用是个需要考虑的问题。
アストラルホールド	[ウイッカLv.4]	30	虚体系使魔行动不能，相当于睡眠魔法的针对虚体系的版本。如果使用在**カロン**和**モーニングスター**身上是相当有用的，先给自身加上**ホーリーバリア**再靠近吧。但是**ユニコーン**的最大MP很少，这点是必须要注意的。
モーニン	[テイタニアLv.4]	—	精灵魔法中的最强使魔。因为是虚体系所以很强，其范围攻击相当广，使用Mana制造弹。不过装弹时间需要等待，因此也不能说非常顺手，使用时要注意制造子弹的提前量，以防无弹可用。
タリスマン	[ウイッカLv.1]	—	防御塔。只有**エルフ**可以建造。不过与其做这个，**ガーディアン**的感觉更好。

黑魔术

使魔/技能	入手条件	消费MP	解说
インプ	[ヘルゲートLv.1]	—	Mana收集。移动速度很快，最适合用来收集的使魔。而且**ヘルゲート**的等级上升后，它就可以进行攻击——当然攻击力不高，使用时需要靠数量来压倒对方。
グリマルキン	[カオスネストLv.1]	—	作为辅助系非常靠得住，可以说是应对**ドラゴン**和**キメラ**时必须使用的使魔。
スリープ	[最初拥有]	50	因为睡眠必命中，所以是很有用的魔法，但注意对虚体系无效。此技能射程不长，一定程度的接近使用是必要的。
Manaバーン	[カオスネストLv.3]	50	以**ゴーレム**和**ユニコーン**为对手时相当有效的魔法，一击放倒对方的情况很多见。不过**カオスネスト**的等级没升到3以上，**メリット**没学会的话，使用的机会就很有限了。
デーモン	[ヘルゲートLv.2]	—	攻击力高，HP多，不过召唤的Mana消费也多。人口占用为3，比同等级的其它单位多1、所以也限制了大量生产。让**ヘルゲート**的等级上升来提高能力吧。
ブラックカーズ	[カオスネストLv.5]	—	带有伤害效果的**スリップ**，不仅仅对使魔，对魔法阵等也有效果。但这个并不是非常有用的能力，需要把魔法阵等级提到最高才能习得显得有些没必要。
ドラゴン	[カオスネストLv.2]	—	除了召唤需要时间很长以外，可以说是游戏中最强的使魔。注意呼出阶段的龙蛋HP只有50，选择孵化而且花费不少时间之后才能成为龙。其对虚体系能造成的伤害相当少，所以当对手是**カロン**和**モーニングスター**的时候会比较郁闷；而且被**グリマルキン**睡着的时候也很多，单独行动的话经常很容易就死掉了。
ガーディアン	[ゲヘナLv.1]	—	防御塔。只有**インプ**可以建造。它比起**タリスマン**来HP多了一倍，作起来的话当然是这个好。

交灵术

使魔/技能	入手条件	消费MP	解说
ゴースト	[ハデスゲートLv.1]	—	Mana收集。消费**コスト**很少，可以无视地形关系进行收集，比较适合危险的地方。如果学会**チャージ**的话，攻击之后就自灭了。
チャージ	[ハデスゲートLv.3]	—	自爆攻击，对虚体系威力很高，当自身快死或者不能收集Mana的时候再使用吧。
ファントム	[ハデスゲートLv.2]	—	HP很少但由于是虚体系，所以对物理攻击抗性很强。由于召唤所消费的Mana很少，因此适合大量生产。但注意占用人口为2，有点儿多，感觉上以一次性使用为目的来战斗比较好。
バーサーク	[ハデスゲートLv.4]	10	增加攻击速度的魔法，不用吝惜，连续不断地使用吧。
スカルメイジ	[バーガトリLv.2]	—	对虚体系非常有效的使魔，注意皮很薄，所以控制的时候需要小心注意。
アストラライズ	[バーガトリLv.3]	25	把实体系使魔转化为虚体系的魔法，如果很好地使用会相当有效，只是用的时候需要一一指示，可能有些麻烦。
カロン	[アケロンLv.1]	—	比其剧本战斗来，在自由战斗中出场次数比较多的使魔。若将其作为运输班来使用的话，务必要把**アケロン**的等级升到2级以上以提高移动速度，学到**アニマドレイン**的话就可以把它真正的本领发挥出来了。
アニマドレイン	[アケロンLv.4]	—	把运送中的使魔作为炮弹发射出去的技能，对实体系拥有特别大的威力，对防御塔也可以发挥绝大的效果。
オベリスク	[バーガトリLv.1]	—	防御塔。只有**ゴースト**可以建造。消费MP给我方的虚体系使魔回复HP，放在**ファントム**包围中作为防御据点的话很有效，而且想用**モーニングスター**和**カロン**做主力的时候将其作为辅助也很实用。

サブスタンス=SUB=实体系，アストラル=AST=虚体系

属性	名字	英文名字	系别	HP	MP	对SUB攻击	对AST攻击	DEF	消耗	人口	魔法
精灵	エルフ	Elf	SUB	20	30	—	—	0	50	1	ヒール
精灵	フエアリー	Fairy	SUB	25	50	4	4a	0	75	1	アストラルチェンジ
精灵	ユニコーン	Unicorn	SUB	35	50	15	15	0	150	2	ホーリーバリア、アストラルホールド
精灵	モーニングスター	Morningstar	AST	130	0	50	50	0	355	6	—
精灵	タリスマン	Talisman	SUB	70	0	15	12	0	100	2	—
炼金	ブロッブ	Blob	SUB	2a0	30	1	0	0	50	1	ガムアップ
炼金	ホムンクルス	Homunculus	SUB	40	100	4×15	8×15	0	125	1	クレヤボヤンス、サイキックストーム
炼金	ゴーレム	Golem	SUB	80	100	18	0	0	150	2	—
炼金	キメラ	Chimera	SUB	500	0	10×6	0	0	500	6	コンシューム
炼金	ガーゴイル	Gargoyle	SUB	100	0	15	0	0	100	2	—
黑魔术	インプ	Imp	SUB	40	0	2×2	0	0	50	1	—
黑魔术	グリマルキン	Grimalkin	SUB	50	100	—	—	0	150	1	スリープ　マナバーン
黑魔术	デーモン	Demon	SUB	170	0	15×2	3×2	0	200	3	ブラックカーズ
黑魔术	ドラゴン	Dragon	SUB	600	0	10×6	2×6	0	0	6	—
黑魔术	ガーディアン	Guardian	SUB	130	0	15	12	0	100	2	—
交灵术	ゴースト	Ghost	AST	16	0	9	30	0	40	1	チャージ
交灵术	ファントム	Phantom	AST	35	20	15	3	0	75	2	バーサーク
交灵术	スカルメイジ	Skullmage	SUB	30	50	0	25	0	75	1	アストラライズ
交灵术	カロン	Charon	AST	120	0	120	39	0	200	4	アニマドレイン
交灵术	オベリスク	Obelisk	SUB	50	30	—	—	0	100	2	—

七年之后的逆转新神话 在异议声中再一次展开

（接上期）6月16日 上午9时46分，地方裁判所被告人第2休息室。

今天成步堂因为去医院看病没有来，王泥喜和美贯一起出席北木泷太的法庭审理。据美贯说，成步堂是去复查脚上的旧伤的。看来在这次车祸之前他又发生了什么事，只是现在还不清楚。王泥喜从今天早晨5点开始就在做发声练习了，为了在法庭上做出最好的表现，现在只有全力以赴了。

麻烦的是，北木泷太的态度和昨天一样，即使得到有罪判决也无所谓，只要今天“玩得高兴”就行。说实话给这么个被告辩护真是件很痛苦的事情。相比之下，还是他的老爸北木常胜比较稳重。

同日 上午10时，地方裁判所 第4法庭。

“现在开始，对北木泷太的案件进行审理。”随着裁判长一声令下，控辩双方都做好了开庭的准备。今天出席审判的检察官不是那个亚内，而是昨天见过的骑摩托车的帅哥。他就是王泥喜的老师牙琉雾人的弟弟牙琉响也，不但在检察院从事刑事犯罪的检举工作，而且还是流行乐队“牙琉Wave”的主唱歌手，目前已经出了三张专集，销量都在100万以上。又是明星，又是检察官，这位年轻人的人气比当年的御剑怜侍、狩魔冥甚至都要高。尽管2个月前他的哥哥因为杀人事件入狱，但是他似乎没有受到那件案子的影响。而且他主张在沉闷的法庭上以摇滚的方式进行辩论，此刻的背景音乐登时变得热力四放。这哪还是审案啊……

根据牙琉检察官的陈述，本案的被害者是宇狩外科医院的院长宇狩辉夫。案发现场在“人情公园”，当时宇狩院长的尸体出现在那里，保持着拉车的姿势。被他所拉的是医院附近矢田吹拉面店的屋台。虽然说一个医生拉着屋台被杀是件很离奇的事情，但是有一件事实是可以确认的：案发当时杀死被害者的，就是本案的被告，原北木组组长的儿子。而且他现在已经承认了自己要杀害宇狩院长的意图，还要求第一个出庭作证。（王泥喜：这算什么辩护啊，被告都已经自己认了……）

“请问，你就是北木泷太君吧。”裁判长看着站在证人席上的不良少年。

“靠！什么‘君’不‘君’的！你居然敢跟北木常家族叫板！”泷太的气焰十分嚣张，辩护席上王泥喜不禁倒抽了一口冷气。

“看起来真是个敢向国家权力叫板的黑社会呢，我倒是头一次遇见。”牙琉对这个小鬼倒不害怕。看来被告一开始就给法庭上的人留下了恶劣的印象。

“那么，请被告人就自己的作案‘动机’进行陈述吧。”希望这小子千万不要再说什么出格的东西了，不过他嘴里能吐出什么来，只有天知道……

~ 北木泷太的“真相” ~

就是那个医生，根本就是个挂羊头卖狗肉的家伙！
不管是谁，都知道这家伙不是个东西！
半年前我入院的时候，手术就被他搞得失败了！
谁知道他什么也不说，就让我出院了！
多亏了他，我又得接受一次手术！
那天我知道了这件事，我绝对不原谅他！
所以我在那天晚上，去了那个混蛋的地方！

北木泷太原先是宇狩医院的病人。半年前，泷太在和华汰义（かたぎ）组的争斗中中了埋伏，心脏附近挨了一枪。他的运气很好，子弹并没有伤到要害，而是留在了心脏和大血管之间的地方。当时宇狩没有从他的体内取出子弹，隐瞒了病情就让他出院了。这件事情是一起十分严重的医疗事故，在北木组进行健康检查的时候，泷太体内的子弹被发现了，于是他认为这个医生确实该死。

那颗子弹现在依旧对北木泷太的健康产生着极其严重的影响，如果不取出来的话，将会威胁到他的生命安全。宇狩医生是唯一有把握为他进行手术的人，但是现在连这个人都被杀了。牙琉能够断定北木泷太是杀人凶手，自然有他的把握。接下来，一名自称当时目击枪杀案的证人将出庭作证。

“证人，请说出你的姓名还有职业。”牙琉看着面前的证人。这个家伙身穿学士装，抱着本字典一样厚的大书翻来翻去，一副书呆子相。

“我叫河津京作（かわづ きょうさく）。”那人一边翻着书一边说道，“所谓‘职业’，就是社会为劳动力提供获得‘利益’的手段，也就是‘以生存为目的’进行的活动。从这个意义上说，我在某种意义上处于‘无业’的状态。尽管我并不愿意承认这一事实。另外一方面，‘职业’用通常的话来说就是‘现在的身份’。这样的说法往往是比较可以承认的，从日本语的语法角度上说，这个词有着暧昧不清的含义。从世界范围来讲，说到日本这个国家闭锁的文化论的影响……”

“……也就是说你想表达的是‘你自己是个学生’，是这个意思吧，勇盟大学3年级的学生，没错吧。”旁边的牙琉对他那套不着边际的长篇大论没什么兴趣。这样的书呆子还真不多见啊，尤其是成天戴着学士帽的家伙。

书呆子河津声称看到了当天晚上发生的一切。不过这个成步堂的校友看起来比当年的刺猬头似乎也聪明不到哪里去。（成步堂：……）

~ 案发当夜 目击的情况 ~

那晚我购物回家时路过那个公园。就在那时！
我看到一个拉着屋台的男人，在他对面还有一个男子。
我看得很清楚。那个男的就是被告席上的人。
那个男子……拿的是手枪，指着屋台那边的男人。
这之后，随着一声枪响，那人正面被射中了！

王泥喜想了想，决定从这个问题开始突破：“你买完东西之后，为什么要特意经过那个公园呢？”

“这个么，这个……对我来说，这个事情不是用言语就可以表达清楚的。”书呆子开始继续他的陈述：“从公园那里回去的话，可以节省一定的时间。这个时间有多长呢，大约就是我在入学开始时做完2道题的



在现代社会，法律是人们对自身权利进行诉求的工具。律师作为辩护人，他们的任务就是为无辜的人洗清罪名。一个真正的律师在法庭上追求的是真正的“事实”。除了无罪判决之外，最重要的是找到事实的真相。假如说真相就是“有罪”，那么……

NDS	本刊译名：逆转裁判4			CERO A
	CAPCOM	5040日元	2007.4.12	
法庭冒险	卡带	日版	1人	512Mb

□文/三问书屋

时间。当时我做一道题大约需要3分24秒，两道题就是6分48秒。现在假定这个推论是正确的。但是如果碰上我比较不拿手的英语题的话……"

"够了，我已经明白了。"王泥喜似乎知道了，对这家伙询问这样的问题根本就是一个错误。为了节省大家的时间，现在是出示关键性证据的时候了。

问题出在被害者"受伤的位置"上。根据证人所说，被害者是正面中枪的。而这支枪确实是北木组的东西。关于这点，他有什么解释呢?

"啊，是这个问题啊。好的，我就简单地给大家说一说。"河津一边翻书一边说道："实际上，这个世界中所谓严密的'正面'是不存在的。比方说长度单位'米'的定义。大家都知道，1米的长度是氪原子所发的光波波长的165,036,373倍。顺便一说，氪是构成人体下丘脑的稀有原子，这个事实大家都知道，但是这个说法依旧有漏洞存在……"

"好了，"裁判长对于证人的罗嗦表示出很不满意的态度："辩护人，对于氪元素的问题，你有什么异议要提出吗？"

王泥喜当然没工夫就那些鸡毛蒜皮的事情提出异议。根据死者的解剖记录，伤口的位置在"右边的太阳穴"上。而证人刚才说是"正面"中弹，这显然是一个矛盾。

"你们律师都是这样吗？"牙琉对王泥喜的异议并不惊讶："利用证人的细小矛盾使之动摇。7年前你那位伟大的前辈，不正是因此才受了致命伤的吗？成步堂龙一……就是他吧？"

听到这句话，王泥喜也吃了一惊。但是他很快就镇定下来，接着说道："不管怎么说，伤口的位置出现矛盾，这一点是确实的！"

这时牙琉提到案发时的情况：如果换成你的话，你看到两个人处于那样的位置，你会做什么？应该会叫一声"住手"之类的话吧。证人当时的位置与两人方向垂直的。如果他大喊一声的话，被害者会将头向左转，假设此时被告开枪，那么子弹正好射中被害人的右太阳穴。关于当时的具体细节，裁判长要求河津做出新的证言。

~案发当夜 目击的情况2~

犯人拿手枪瞄准的时候，我做出了行动。
"你们两个住手！"当时我大声一吼！
被害者朝我这边看。那一瞬间枪就响了。
卑怯的犯人……在打中被害者后害怕了。
之后他扔掉了手里的枪，一溜烟跑掉了。

问题就出在"犯人开完一枪立刻就跑掉了"这句话。根据证物手枪的检测结果，那上面并没有留下指纹。如果犯人当时就扔掉枪逃走的话，那么是没时间把指纹擦掉的。不过牙琉又提出犯人有可能事先戴了手套，这样就没有指纹留下了。不过目前证人只能确认当时被告在现场"丢弃"了凶器。但是被告扔掉的一定就是手枪吗?

王泥喜向法庭出示了昨天发现的小刀，这上面有被告的指纹。这可以证明2点：首先，当天晚上，被告丢弃在现场的并不是手枪；其次，他是没有戴手套的。不过它也证明了另外两件事情：首先当晚目击者发现的正是北木泷太本人；另外拿着刀子的被告确实对被害人怀有杀意。形势逐渐向着对我方不利的局面发展，如果要反击的话，就得等证人的下一轮发言了。

~从发现到通报~

我当时无法阻止犯人逃离现场。
不过我想……也不能放着现场不管就离开。
所以……是的，我用移动电话向警察报了案。
10分后警察来之前，谁都没再来过这里。

这段话里似乎没有什么矛盾。不管王泥喜怎么询问，河津都坚持说自己在案发之后留在现场，一直等警察赶来，在这10分钟里什么都没发生。至于凶器上的指纹问题，牙琉推论说当时犯人有可能戴着手套，在行凶之后扔掉了枪，而刀子则是从他的口袋里掉出来的，所以上面的指纹没有擦掉。这回泷太无论如何也无法摆脱杀人的嫌疑了。审理眼看就要结束了……

就在这时，一声尖叫划破了大厅里沉闷的寂静。一个穿着黑色披风的家伙用刀子劫持了辩护席上的美贯！这个人要求法庭延迟判决，先休庭20分钟。这个人是什么时候混进来的?他是不是北木组的人？如果现在不听从他的命令，就会有无辜的生命受到伤害。检控方也表示对暂时的妥协没有异议。就这样，法庭审理在一片混乱中暂时宣告中断。

同日 上午11时17分，地方裁判所 被告人第一休息室。

王泥喜在大厅里找到了失踪的美贯。原来"绑架"她的根本就不是北木组的人，而是她从帽子里变出来的木偶人"帽子君"。不过刚才那一幕实在太可怕了，王泥喜几乎快哭了出来。虽然美贯的魔术使法庭审理暂时拖延了一段时间，但是刚才证人的话语里，确实没有什么致命的矛盾。美贯对王泥喜说，在法庭上要仔细观察证人的发言。这个人在说一些没有自信的话时，就会做出一些不自然的动作。只要在他说话没底的时候指出他心虚的地方，之后用证据加以证实，就可以将他的谎言揭破。

同日 上午11时40分，地方裁判所 第4法庭。

在局面平静之后，审理继续进行。王泥喜要求证人重复刚才的发言。这一次要做的是从他的言语和表情中发现他的弱点和"矛盾"。王泥喜感觉到，在证人发言的时候，他手上的腕轮有不同于平常的反应。这就是成步堂所说的"特殊能力"?

~从发现到通报~

我当时无法阻止犯人逃离现场。
不过我想……也不能放着现场不管就离开。
所以……是的，我用移动电话向警察报了案。
10分后警察来之前，谁都没再来过这里。

在证人说到"我用移动电话向警察报了案"的时候，他翻书的手动了一下。这就是他内心动摇的证据！既然有说是用"移动电话"报的案，那就先让他把手机拿出来给大家看看吧。

这时河津突然说自己没有带手机来。王泥喜突然拿出一个手机——就是昨天在宇狩医院，也就是被害者自己的医院的车库里，从汽车下面找到的手机。看来证人承认了这就是他"没带来"的那一台。不过问题在于，为什么他的手机会出现在那个地方呢？！不过有件事情是确定的。既然他把电话丢在那里，那就不可能用这个手机给警察打电话报案了。

河津承认自己是用公用电话报的案。当时报案所用的电话离公园有一段距离，如果不是手机丢失的话，证人是不会专门到那里去报案的。但是证人丢失手机的地方偏偏是被害者自己的医院里，宇狩院长平时也在那里居住。为什么手机会丢在那个地方？看来证人对于当时的情况，还有许多事实没有交代。现在王泥喜还需要证明一点：证人是"当天晚上"把手机丢在医院车库里的。如果他是在那之前的时候把手机丢在那里的话，这就只是一起"偶然"的事件。

好在证据现在就在辩护人手里。昨天在公园门口发现的汽车后视镜可以很好地说明这一点。当天晚上宇狩院长在开车的时候在半路上撞到了成步堂，事故地点也在公园那一带，当时汽车的后视镜被撞断了。之后宇狩就被汽车开回了车库。如果说在那之前手机就已经掉在那里的话，那么在车子开进车库的时候，它就应该被压碎了才对，因为当时手机的位置正好在车轮的轨迹上。现在看来，证人把手机掉在车库里，确实是案发当天晚上宇狩回到医院之后的事情了。对河津来说，如果他想洗清"杀人"嫌疑的话，就必须对当天晚上车库里发生的事情做出合理的解释。在裁判长的同意下，法庭要求证人做出新的证言。

~河津京作的"真相"~

那天晚上……是的！我是去超市买了东西！
我的电话……是在半路上掉的吧。
之后我顺着路来到公园，发现了那件事！
……犯人被害者还有屋台，我都看清了！
就是他！我在现场看到的就是被告人！

既然他声称对"屋台"的情况看得很清楚，那就让他仔细描述一下好了。河津说，他记得屋台上写的招牌号，是"やきぶたや"（烧豚屋）。这句话作为重要的证言被追加到他的发言中。

屋台的名字我记得！是"やきぶたや"！

问题出现了。如果按照证人的描述，被害者听到他的声音之后转向证人那一侧之后右太阳穴中弹，那么证人应该站在被害者南边的位置上。但是如果从这个角度看到屋台的话，那么屋台上的字应该是"やたぶきや"（矢田吹屋）才对。而证人说他看到的是"やきぶたや"（烧豚屋）。证人坚持说他的视力没有问题，这样一来，也许并不是他看错了。

的确，依照现场屋台当时的位置，从南边看的话招牌上的字确实是"やたぶきや"。但是如果绕到屋台北边，看到的招牌字就变成了"やきぶたや"。如果说证人当时看到的文字确实是"やきぶたや"的话，那他当时所处的位置应该是屋台北边，也就是能看到右侧的地方。当时证人所在位置，对案件的审理有什么影响吗？

我们可以设想一下当时现场的情况：证人来到公园，朝面前两人喊话。如果他站在屋台南边，被害者的头会向左转。假定子弹是从被告那里射过来的，那么被害者的右太阳穴就会中弹。反过来说，如果当时证人所在的位置在屋台北边的话，那么被害者中弹的位置应该是左边的太阳穴才对。由此可见，当时证人的位置决定了被告是否朝被害者开枪。这确实是影响到案情的重大关键！

从另外一个方面推论，如果证人确实站在屋台北边的话，那么他正好可以看到被害人的右侧。假如当时他并没有叫两人停手，而是一枪打过去的话……那么被害人被打中的不正是右边的太阳穴吗！局势在瞬间发生了逆转，河津变成了杀害宇狩辉夫的嫌疑人。

不过以目前的情况来看，还不能确认河津京作有杀害宇狩辉夫的动机。实际上，现在的证据只能证明河津在案发当夜去过宇狩医院的车库，把手机掉在了那里。要是现在以其他罪名起诉他的话，倒不是一定做不到的事情……

王泥喜向法庭提交了另外一件证据：美贯的魔术内裤。当天晚上，这个少女把自己的魔术道具洗干净之后晾在外面，结果被人偷了。她一直追那个人，追到了宇狩医院的车库里面。而这条内裤也在后来也是在该车库内的汽车排气管中找到的。这些证据至少可以说明一点：证人河津京作在案发当晚做了一件错事，那就是"盗窃内裤"的行为。

河津在百般追问之下终于承认了自己盗窃内裤的事实。这几天他一直在看美贯的表演，这个书呆子对于这个小姑娘为什么可以从内裤里变出那么多奇怪的东西产生了浓厚的兴趣，



为了搞清楚“魔术背后的道理”，他决定先从“内裤的结构”开始研究，于是就在这几天偷了不少女子的内裤作为“研究对象”（不得不承认这是个既幼稚又变态的人……）。在案发当晚，河津终于偷到了美贯的魔术内裤，但是因为一直被她追赶，他就把内裤藏在了宇狩医院的车库里。之后他沿路跑到公园附近的北木组总部门口，结果又看见一条内裤，心想这次不能空手而归，于是顺手就又偷了一条（王泥喜：也不看看是谁家的东西就敢偷……）。之后他就目击了公园里的杀人事件。为了防止警察来到之后搜他的身，他就把第二条内裤扔到了公园的垃圾桶里，正是屋台以北的位置。王泥喜和美贯在公园里面找到的那条内裤就是他丢下的。

书呆子河津因为盗窃罪被另案处理，但是今天的审理确定了2件事情：第一，被告在案发当时确实出现在杀人的现场；第二，被告确实有杀害死者的动机。所以北木泷太的嫌疑并没有排除。如果现场没有第三个人的话，那么可能实施犯罪的就只有被告了。但是被害者身上的枪伤与被告当时所处的位置确实构成了不自然的矛盾。鉴于本案疑点众多，法庭决定让控辩双方在剩下的时间里继续进行调查。本日的审理暂时告一段落。

6月16日下午2时23分，成步堂万能事务所。

尽管目前泷太暂时没有收到有罪的判决，但是目前也没有证据能够证明在案发现场还有第3个人存在。既然河津不是杀人的凶手，那么还得继续进行调查才能得到进展。现在还是别闲着了，再去案发现场调查一下吧。

在出发之前，泷太的未婚妻并奈美波又来到了事务所。毕竟这两人有婚约，担心自己的未婚夫应该是很正常的吧。但是这个女子的身份来历，以及她是怎么和泷太认识的，依然是未解之谜。

王泥喜先去留置所找泷太，但是对他的审问还没结束。不过另外一个被关押的嫌疑人现在可以会面，就是那个内裤大盗河津京作。不过他只是向二人确认了当天晚上发生的情况，没有什么新的情报可以提供。

出了留置所之后，二人来到人情公园门口，小梅还在那里扫地。他们向她打听了一下关于北木组的情况。作为证据在法庭上提出的刀子和手枪确实是北木组的私物，而且泷太确实是个不怎么听话的孩子。看来麻烦还真不小……说到最近的情况，小梅告诉二人，北木组长最近改做正当生意，攒了不少钱，这些钱都是有用途的。至于泷太的未婚妻美波，尽管现在他们已经订婚，但是对于这个女子的情况，似乎他们了解得也不是很多。

还记得公园门口的垃圾桶吧？昨天的后视镜就是在这里发现的。在这里还有一双拖鞋，说不定有价值，先捡来调查一下。拖鞋里面果然有指纹，但是这是脚趾的，警察那里应该不会有比对的资料。如果能够找到另外一双带有同样指纹的鞋子，说不定可以找到拖鞋的主人。拖鞋背面还沾着油漆，但是上面有一个明显的树叶的痕迹。这个细节也值得注意。

再去拉面大叔那里看看。虽然屋台找到了，但是因为案子还没破，作为证据的屋台暂时不能返还。大叔一脸沮丧的样子，似乎对死去的宇狩依旧怒气未平。其实他们两个早在幼儿园里就认识了。宇狩和矢田吹在学校里一直是竞争者的关系，起初矢田吹并不愿意留在家里买拉面，而是开了一家诊所。宇狩也开了一家诊所和他对着干，终于把他的生意挤垮了。之后失意的大叔只好靠卖拉面过日子。这么看来，对宇狩有恨意的人似乎不只泷太一个……不过现在要怀疑这个大叔也没有证据。旁边的宇狩医院依旧被警察封锁，没有许可是进不去的。

现在回留置所看看。泷太已经可以见面了，但是看到来探视他的人并非自己的未婚妻，这小子脾气又上来了。不管怎么说，先从他嘴里套点情报出来吧。

泷太在半年前是因为和华汰义组的争斗中受伤住进医院的。那颗子弹没有要了他的命也确实是不可思议的事情。但是宇狩隐瞒了这件事情就让他出了院，子弹是在之后的体检中找出来的。所以他对这个院长怀恨在心，偷了组里的手枪准备报复他。但是在案发当晚，杀死宇狩的人似乎并不是他。带着这个疑问，王泥喜决定再回案发现场看一下。

牙琉正好在人情公园那里，旁边还有一群尖叫的粉丝们。真不知道他到底是以什么职业为生的人……他的摩托车似乎坏了，好像是因为机油太脏堵塞了排气管的样子。在寒暄了几句之后，牙琉告诉二人，宝月茜在里面调查。现在正好有几个问题要问她，赶紧去公园里面去看看。

宝月茜新买了调查工具（用私人物品破案？），这是鉴定脚印的东西。今天现场的塑料单被撤掉了，地上有明显的脚印（案发的时候是下着雨的）。现在正好可以试一下新的鉴定设备。

其实脚印的鉴定是很简单的。首先将石膏倒进脚印的坑里，填满之后用吹风机将其吹干。模子做好之后将其拿出来，在反面有脚印的地方刷上油墨，再将脚印拓在白纸上。警察部门对相关人员的脚印是有备案的，把得到的脚印和记录中的脚印进行比对，就可以确定留下脚印的人。经过坚定，现场有北木泷太和河津京作的脚印。还有一个脚印不知道是谁的。不过这上面有一片树叶的痕迹。等等，这个树叶怎么以前在哪里见过……？是那个拖鞋。赶紧拿出来比一下，看来这个脚印确实是拖鞋留下的。拖鞋里的指纹目前还没有鉴定，但是至少可以肯定，穿过这个拖鞋的人在案发当夜确实在现场出现过。拖鞋上有宇狩医院的标记，接下来要去那里搜查。

为了找到更多线索，小茜给王泥喜开了一张搜查指令书。这回可以去宇狩医院了。二人来到医院里，在前台发现了许多拉面碗，看来是大叔店里的东西。这么说，当天晚上偷走屋台的人，肯定来过这里。这里的拖鞋果然和现场发现的一样，都是绿色的。另外这里还有一双女式凉鞋，上面也有脚趾的指纹，先把这个留着作为证据。

再往里就是院长的办公室了。不过没钥匙的话暂时进不去。这时屋里突然传来响动，有人秘密侵入了院长室吗？王泥喜和美贯赶忙冲了进去。但是侵入者已经跑掉了。屋里一片狼藉，这个人应该是为了找什么东西才来这里的。调查机会不可错过，先看看有什么线索吧。

地上有一盏台灯，里面的灯泡坏了，台灯的电线上有红色的痕迹。这件东西应该是放在桌子上的吧，疑点很多，先把它拿上。还有屋子里的保险柜，密码锁上已经输入了7、9两个数字。那人是想偷里面的东西才进来的，幸亏发现得早，没让那人得逞。不过这个柜子怎么打开呢？

这个时候还是指纹检验粉派上了用场。因为密码锁上的按键在平时应该只有密码里的数字才会被按到。用指纹检验粉很快就可以找到密码对应的按键，除了7和9之外，还有5和2两个数字。那么密码应该是7952和7925中的一个。先输入7952试试，保险柜果然打开了。

柜子里有一份文件，还有子弹打在上面的痕迹，弹头卡在柜子里了。二人从这里得到了一份病历和一颗弹头。病历中有X光的照片，文件里面写的是北木泷太的病情诊断。在这份文件上有三个名字引起了二人的注意：病人北木泷太，主治医师宇狩辉夫和担当护士并奈美波……怪不得美波说过她和泷太是在工作的时候认识的，原来是这样。但是病历的内容太专业了，两个人都看不懂（另外医生的字迹潦草也是个问题）。

接下来的事情得分头做。首先去公园找宝月茜，将凉鞋拿给她鉴定。经过对比，凉鞋和拖鞋上的指纹是一致的。案发当晚在现场出现过的这个神秘的脚印，与这双凉鞋是同一个主人。

之后去诊所看看成步堂。他对于自己过去因为“捏造”证据而被免职的事情依旧不愿多提。不过在他的提醒下，二人决定去留置所找泷太再谈一谈。说不定他认识这双凉鞋的主人。

泷太一眼就认出了这双凉鞋，这是他买给美波的生日礼物。这样看来，并奈美波越来越显得和这起案子有关系了。

最后剩下的就是这份病历了，记得拉面大叔说过他以前和宇狩一样是外科医生，把这东西拿给他看看说不定会有线索。果不其然，大叔看了病历之后大吃一惊。他告诉王泥喜，泷太身体里的子弹卡在几根大血管中间，现在依然是一颗极危险的定时炸弹。如果子弹在手术之后一旦身体里的血管和这颗子弹产生摩擦，使血管受损造成大出血的话，病人就会立刻死掉。宇狩当初没有取出子弹，就是因为子弹的位置太危险了，即使在整个世界上，能够成功实施手术的人也应该屈指可数。更重要的是，到现在为止，半年的期限已经过得差不多了。宇狩向北木家隐瞒了泷太的病情，大概是因为受到其他黑帮威胁的缘故。不过他一直保存着病历，说明他对此事一直耿耿于怀。好了，现在情况已经很明朗了。为什么并奈美波在知道北木泷太病情的情况下，坚持要和他结婚呢……？一切问题的答案，就要等到明天的法庭上才能揭开了！

6月17日上午9时52分，地方裁判所被告人第2休息室。

马上就要开庭审判了。王泥喜前一天晚上只睡了一个小时，凌晨3点就睡不下去了。但是美贯依然鼓励他，成步堂也从医院办理了出院手续，赶在去养麦面店弹钢琴之前来这里给王泥喜加油（卖养麦面的地方也有钢琴？不过打扑克牌的人应该有吧……）。成步堂告诉他，今天出庭的证人是泷太的未婚妻并奈美波。按理说她应该不会做出对自己心上人不利的证言，但是成步堂脸上复杂的表情和王泥喜所想的似乎一样：今天和这个证人的较量，大概就是能给本案一锤定音的关键所在。

言归正传，今天的审理继续进行。在昨天的法庭上，大家明确了一件事情：在案发当时的公园里，被告与被害者确实有过正面的接触。加上昨天的目击者，现场当时一共有3个人。今天牙琉检察官将从事件的外部经过发动新的攻势。本案的凶器是从什么途径到了被告手里，被告在案发前做了什么犯罪准备，这些问题将在下面的询问中得到答案。被告人的未婚妻将作为证人向法庭说明这一切。美波表示自己本来不愿意出庭作证，但是由于“无法隐瞒真相”，她必须把自己的心里话说出来。这种高姿态的举止得到了裁判长的认可。但是，她接下来所说的“真相”，真的是事实吗?

~泷太的“犯罪计划”~

在那天，我们收到了家里所有人体检的结果。
知道宇狩外科医院撒谎之后，泷太他就……忍不住了。
他说要教训一下那个医生。然后就从组里拿了枪。
……那天晚上，就发生了那样的事情。
所以，能够进行犯罪的人……除了泷太没有别人。

按照证人的陈述，枪是泷太拿出去的，能作案的当然只有他一人了。不过有一个问题摆在大家面前：能把枪拿出来的人就一定是杀人凶手吗？并奈美波在案发当天，从被告人那里听到了关于“手枪”的事情。她当然也知道泷太的“犯罪计划”。如果说是证人为了自己的未婚夫，从他那里偷了枪，帮他杀了人的话，那这个故事也未免太浪漫了一些。但是，如果这个证人和被害者之间有什么“关系”的话，情况就另当别论了。实际上，并奈美波确实有她“个人的动机”，来促使她偷枪杀人。现在辩护方偏偏有这样的证据来证明这一点，那就是从院长室的保险柜里秘密得到的那份半年前的泷太的病历。

在病历上，并奈美波是北木泷太的担当护士。她和宇狩院长以前是上级和下属的关系。听到这句话后，美波的脸色陡然变了，温柔文静的笑容荡然无存。不过她很快就恢复了镇定，对众人说她半年前已经从医院辞职了，现在和宇狩院长已经没有任何关系。这时王泥喜又拿出一件证据——美波的凉鞋。鞋子是在医院发现的，那上面的指纹可以证明她在那天去过那家医院。面对这个无法否认的事实，美波不得不就案发当天她去医院的事情做出证言。

~在宇狩外科医院发生的事~

我确实在那天去过医院。我是1月辞职的，已经半年了吧。
我是为了警告他，嗯，泷太都已经准备好手枪了。
院长是个胆小鬼。他对于自己的失误只字不提。
也没什么别的事了吧？我又没什么见不得人的事。
毕竟我们过去有过交情，说话的时候也很谨慎。

现在最可疑的就是证人留在医院里的凉鞋。来的时候穿的是这双鞋，回去的时候为什么没有穿走？此时牙琉抢先一步，问美波是不是看差了眼，走的时候穿错了别人的凉鞋。她对这点反应也很快，眼看着这么好的机会就失去了，王泥喜不禁有点窝火。现在要揭露她证词里的谎言，就必须从别的地方着手了。

证人真得如她自己所言，一点见不得人的地方都没有

吗？泷太的病历已经很有说服力了。这个病历如果什么问题都没有，为什么会被宇狩锁在保险柜里？当时宇狩院长隐瞒了手术失败的事实，却把真正的病历锁了起来。但是作为填写病历的当值护士，美波不可能不知道手术的事情。尽管她声称自己只是护士，并不是病历的负责人，但是必须就此问题做出证言。就在这时候，王泥喜突然觉得自己的腕轮有了反应。眼前的这个人的背后出现了异常的景象，这是……说谎和心理动摇的前兆！在下面的证言里，一定隐藏着什么破绽！

如果是为了半年前的病历，我现在没什么必要去那个医院吧。

她在说“现在”的时候，在不自觉地转动自己手上的戒指。看来她的突破口就在这里。“现在”的行动和“过去”的病历之间存在着什么关系呢？这份病历现在依然对她构成威胁。因为最近发生了什么事情，所以必须把这份半年前的病历处理掉。这就是证人所担心的。

证据就是泷太的那份健康诊断书。在手术进行半年之后，从泷太身体里检查出的那颗子弹，正是她所担心的东西！

“和宇狩医院没有关系”是不可能的。她知道泷太的病情，并且和宇狩一起把它隐瞒了下来。如果这份病历落在北木家族的人手里，这对于美波小姐来说将是一个致命的威胁。这个威胁，足以使她生出“杀意”吗？美波当然不会承认。她始终坚持自己没有和宇狩院长发生冲突，并且做出了如下的证言：

没发生什么。警告他之后，我就回去了。

王泥喜指出当时“什么都没有发生”是不可能的，因为在院长室的保险柜壁上，留有一颗子弹。如果需要证明这颗子弹也是从作为凶器的手枪里发射出去的话，只要检查弹头上的擦痕就可以了。裁判长请法警将子弹头作为证物紧急送交鉴定部门进行检验。30分钟之后，报告书送到了法庭。这颗子弹与致使被害人死亡的子弹，其线条擦痕完全一致。保险柜里这颗子弹果然是从凶器中发射出去的。这至少证明了一个事实：在案发当天，有人在院长室里开了一枪。在开枪的瞬间，保险柜的门是开着的，而保险柜里面有绝密资料。这说明开枪的人在当时胁迫宇狩院长从保险柜里拿出资料，之后为了灭口开了枪。不幸的是，子弹打偏了。这个用武器对宇狩院长进行胁迫的人，就是并奈美波。她对于北木泷太手术失败后的病情很清楚，然而还是选择和他结婚。泷太身体里的子弹随时都威胁着他的生命安全，她却愿意嫁给这个生命危在旦夕的人，当然有她自己的目的：最近北木家族开始经营商业，积攒了相当丰厚的财产。如果泷太突然病重不治的话，美波就可以顺理成章地继承这份遗产。因为北木家只有泷太这么一个儿子。

现在事实似乎很清楚了。但是被告席那边的泷太却坐不住了：“你，你这个混蛋律师！刚才你，你竟敢对美波……对美波提出‘告白’！”

“不是告白，是告发……”王泥喜对泷太的语无伦次无语了。什么叫告白啊？

“你……你不能这么对待美波！……就是我！就是我开枪打了那个医生！就是那个见死不救的医生，我在公园干掉了他！”泷太在这个时候跳出来搅浑水，这让王泥喜始料未及。真是个多情的家伙，但是现在不是多情的时候……

这时证人席上的美波竟然笑了。事情已经到了这个地步，泷太还对她一片痴心，但是她已经没有继续伪装的必要了。没错，隐藏病历的事，为了财产和泷太结婚的事，都是她当初盘算好了的。但是她并不承认杀人的罪行，而且想把罪名全推在泷太身上。这个女人把自己的内心世界全部展现在大家面前的时候，人们已经从她身上找不出哪怕是一点“廉耻”的气息了。的确，当一个人可以无耻到连脸面都不要的时候，任何道德上的指责，都对这个人无能为力。更令人无奈的是，在法制社会里，道德并不是判定一个人有罪或者无罪的标准。

这时候连本该站在证人一边的牙琉检察官都有点看不下去了。他向王泥喜指出了案情的一个关键：如果说美波当时用枪胁迫院长交出了病历的话，那么现在这份病历应该早就被她拿走处理掉了。又怎么会落在辩护人的手里呢？很显然，证人对于当天发生的事情还没有交代清楚，在接下来的询问中，她又会用什么谎言为自己遮掩呢？

~ 在宇狩外科医院发生的事2 ~

的确，那天为了和院长谈话，我去了医院。
我是想得到那份病历。所以又去了一次。
但是我没有杀人。又没有我偷枪的证据。
而且那小子在公园，被人看到他杀人了。
院长右边太阳穴的枪伤，应该没问题吧？

绕了这么半天，大家又说回案发时候的那一幕了。昨天王泥喜已经向法庭证明，目击者——也就是那个“无差别内裤大盗”河津京作，是在屋台北边看到他们的。那时候被害人的头应该向右转，从被告的方向开枪射击的话，是无法命中死者的右太阳穴的。这样看来，凶手既不在被告的位置上，也不在目击者的位置上。裁判长要王泥喜指出凶手所在的位置。如果指不出的话，就会多遭受一倍的惩罚。

其实这个问题不难猜。既然刚才已经证明目击者所说的一切都属实，他在屋台北边看到被害者与被告，向他们喊话的时候，被害者转过头来看到北边。在那一瞬间，一颗子弹打进了他的右太阳穴，那么子弹发出位置只可能在被害人右边的位置，那就是现场的屋台里面。

这样的话可以推定，被害者宇狩辉夫当时把凶手装在屋台里，拉着车来到了公园。且不说他为什么做了这样的事情，目前辩护人能不能证明，这个屋台里曾经装过人呢？

能够说明这一点的证据就是在现场留下的拖鞋。这双拖鞋是宇狩外科医院的东西，但是它却在案发现场的屋台旁边留下了脚印。更重要的是，拖鞋上还留有并奈美波脚趾的指纹。

牙琉对王泥喜说，这个脚印未必是证人穿着拖鞋踩出来的。也许拖鞋本来就摆在屋台上，掉在雨后的地上才形成了脚印（王泥喜：天，这你都可以想得到……）。还有，屋台是卖拉面的摊子，里面虽然有空间，但是还摆着许多别的东西。如果要在里面装人的话，必须把空间腾出来。辩护方有没有证据能够表明当时车上有足够的“空间”来装人呢？

牙琉这番话反倒提醒了王泥喜。说到车上有装人的“空间”的证据，现在确实是有的。昨天在调查的时候，他们在宇狩外科医院里发现了大量的面碗。这些碗上都有矢田吹屋的标记。可见宇狩在偷了屋台之后，把里面的碗都搬了出来，现在车里的确有装得下一个人的“空间”。而宇狩偷走屋台时，正是在美波去了医院之后。

这回就算并奈美波不肯承认她杀了人，但是她无论如何也逃不了干系了。但是这个女人依旧不甘心失败，还要对王泥喜的发言提出反论。最后决胜的时候终于来到了。

~ 对王泥喜律师的反驳 ~

那天晚上……我拜托宇狩院长把病历交给我。
当然了，病历是不能落到北木家手里的。
但是，院长误会了我，根本不听我的。
看起来，他认为我是北木家派来的奸细。
没办法，我只好回去了……我只是和他说了几句话而已！

她在说“只是和他说了几句话”的时候，手在下意识地摸自己的围巾。这应该属于在回忆过去的时候，产生的一种“条件反射”吧。在她的围巾下面，究竟隐藏了什么呢？

还记得在院长室里发现的台灯吗？那个台灯里面的灯泡碎了，电源线上有红色的痕迹。这些东西的出现并不是偶然。实际上，只要证人将脖子上的围巾取下来，一切就很清楚了。

美波说自己只是一个想作证说出事实的“善意的第三者”，没有必要应辩护人的要求做出与案子无关的事情。然而她的主张遭到了裁判长的拒绝，毕竟作为一个根本算不上什么“善意的第三者”，连廉耻都可以不要的人，不管她再怎么表示自己如何清白，别人也无法继续信任她了。这大概就是一个人在放弃“道德”和“诚信”之后应得的回报吧。

果然，在并奈美波的脖子上，留着一条淤血形成的勒痕。当天晚上，美波在威胁宇狩院长拿出病历的时候，也许是突然起了灭口的念头，就扣动了手枪的扳机。但是那颗子弹并没有命中宇狩。逃过一死的宇狩当然不会坐以待毙，于是就抄起台灯，拿电线勒住了美波的脖子。电线上的红色痕迹，应该就是美波在搏斗时留在上面的口红。

不过这也证明了一件事：并奈美波在遭受袭击之后昏了过去，那她就不可能爬到屋台的车上去袭击宇狩院长了。虽然她有许多需要责备的地方，但是如果没有她杀人的证据，那就只能放她走了。何况刚才她说自己也是“受害者”，似乎又获得了几分同情。事情如果就这么结束的话，那可就麻烦了。

这时候牙琉又一次临阵倒戈提醒大家，在并奈美波被勒昏之后发生了什么事情还没有弄清楚。很显然，宇狩院长在当时以为自己“杀死”了证人。那之后就把屋台拉到医院，把里面的碗拿出来，当然是为了“善后工作”。在那个公园附近有一条河，宇狩将美波装在车里拉到公园，当然是为了“弃尸灭迹”，把她扔到河里。但是就在那时，他却遇到了被告人北木泷太。随后按照当时目击者所说的情况，在宇狩将头转向自己右侧的时候，车内的美波醒了过来，把枪口对准了被害人右边的太阳穴……

眼看一切都将成为定局的时候，美波突然揭示了王泥喜推理的一个巨大漏洞：在宇狩的医院车库里，有一辆质量很好的轿车。如果说要“弃尸”的话，用汽车总比用手推车方便多了吧。而且那天晚上这辆车还有行驶记录，在公园附近追撞到了成步堂，所以车不可能是坏的。如果这个问题不能解释清楚，那么之前的一切推论都只是辩护人的主观臆测而已。

如果说宇狩不用汽车“弃尸”有什么理由，那只可能是“车子无法使用”。尽管当天晚上这辆车还有使用的记录，但是在回到医院之后，车子还能不能开动呢？最后决定性的证据在昨天审理的时候还曾经出现过，那就是美贯的魔术道具内裤。就在案发当晚，美贯追着那个“乃裤大盗”来到车库，内裤被藏到了汽车的排气管里。汽车的引擎是内燃机，如果排气的通道闭塞的话，车子是无法发动的。因此宇狩才不得已去矢田吹那里偷了屋台作为“弃尸灭迹”的工具。原来真正影响了整个案子发展的，居然是美贯的这件道具。

并奈美波交代了自己的犯罪事实。她说，自己最大的失败就是挑选了王泥喜这个律师。这个原本被她认为一定会把官司打输的人，居然做出了如此令人叹服的辩护。最后，裁判长宣布被告人北木泷太无罪释放。牙琉检察官在这件案子里虽然是王泥喜的“敌人”，却给他帮



了不少忙。真是个让人搞不清楚的人啊。不过他也说过，作为检察人员，他最关心的并不是胜负，而是事实的真相。

不过被释放的泷太对王泥喜可以说是恨到极点了。难道这小子还不明白自己的处境么……话又说回来，曾经身为道上人物的北木常胜，为什么要引退做生意呢？

答案就是“泷太的病历”。北木夫妇把这些年来的积蓄都拿出来做生意，尽可能多地挣钱，为的当然不只是这些生不带来死不带去的财产。经过长时间的奔波，北木常胜终于在海外找到了可以替泷太做手术，取出那颗“定时炸弹”的人。这些钱也正是为了手术筹集的费用。对于这对夫妇来说，真正宝贵的“财产”，是他们唯一的儿子。尽管泷太现在依旧对父母不够理解，但是他总有一天会明白的。北木常胜向他们道谢之后，离开了法庭（这位大叔的眼睛……露出来的时候还真可爱啊）。

这个案子总算是结束了。之后还有一点善后工作要处理。当然是把屋台还给大叔，然后去吃他做的拉面咯。王泥喜在今天的审判里第一次领悟到了“看穿破绽”的意义，这也多亏了成步堂和美贯的帮助。另外，他手上的那个腕轮，和这种“能力”之间，又有什么样的联系呢……？

第3章 逆转小夜曲

“Let’s rock, guys!!”随着一阵激昂的摇滚音乐响起，可以容纳数千人的体育馆变得如刚出炉的铁水般滚烫沸腾。这里是著名乐队“牙琉Wave”的演唱现场。今天晚上的演出热闹非常，平时在司法部门担任检察官的牙琉响也和他的警察搭档们一起在这里倾情演出，一首首打动人心的歌曲使演唱会进入了高潮。

“Thank you，谢谢大家！演出还会继续，今天晚上的公演‘Guilty Tour’第一幕结束，接下来是远方来的客人为我们带来的催人泪下的精彩表演！幕间休息20分钟之后开始！”

7月7日晚上8时05分，乐屋前走廊

王泥喜被美贯拉来看牙琉Wave的演出，今天晚上的节目十分精彩，可是王泥喜却看不下去。原因很简单，这个音乐白痴根本就没有欣赏流行乐的细胞。自从上次审判结束之后，美贯就成了牙琉的疯狂粉丝（牙粉？）和高度崇拜者（牙膏？），把所有和牙琉有关的音像资料一下子全买了回来，包括12张CD和15盘实况演唱会的录像带。说实话这个帅哥又能上法庭又能做明星，确实很有魅力，但是不知为什么，王泥喜心里总有一种说不出的感觉，既生气又不能说出来，实在是堵得慌……

两人在休息室里遇到了牙琉。他对于这两位特别贵客的来访很是高兴，并且告诉他们，接下来与他一起登台演出的是蜚声海外的民歌女神——来自欧洲波鲁基尼亚共和国（**ボリジニア**共和国）的拉米罗亚（**ラミロア**）女士。她身边有两个人：经纪人兼翻译雷塔斯（**レタス**）和盲童钢琴师玛奇·托巴尤（**マキ・トバーユ**）。这三个人初次来到这里演出，对这个国家的许多东西都感到很陌生。而且拉米罗亚和玛奇都不懂这个国家的语言，而他们说的话更是玩家们完全不能理解的（没见过哪个欧洲国家还有这样怪异的象形文字……）。这些年来拉米罗亚的足迹遍布世界各地，在不同的地方采风，进行有灵感的创作。接下来的节目正是由牙琉和拉米罗亚共同创作演出的《恋爱的吉他小夜曲》，马上就要开始了。

随着音乐声响起，拉米罗亚和牙琉响也一起出现在剧场的舞台上。机械升降的舞台把二人举到高处，伴随着玛奇演奏的钢琴声，拉米罗亚舒展歌喉，将优美的音乐带给在场的每一个人：

Sugar，Sugar……
在你的怀抱中
心灵的钥匙 现在被你偷走
Pleasure，Pleasure……
爱的旋律包围着我
现在 却已经放开了手
Uh…… Uh……
让人心焦的Fire……恋人也为之燃烧
爱的子弹啊 Fire 夺走了生命
Guitar，Guitar……
两人一起高飞

在优美的歌声中，牙琉拿起拉米罗亚的披肩，正在唱歌的女神转瞬之间就消失了。随后披肩随风飘到舞台的另外一侧，飞到了她的身上。她是什么时候过去的呢？这时牙琉手里的吉他突然冒起了火，伴随着“Fire”的歌词，观众的情绪也进入了高潮。人们纷纷称赞这场演出的编排创意：唱歌的时候吉他起火，这种设计真够大胆的。

可是在演出第2部结束之后，愤怒的牙琉对工作人员进行责问是谁让吉他着的火。闹了半天这不是事先安排好的呀。幸亏当时他反应快，而且那个吉他只是摆设而并非真正被弹奏，要不然的话演出非砸了锅不可。牙琉将刚才演唱的歌词卡片签上名给了美贯，之后告诉二人待会儿还有第3部的演出，就一溜烟地走掉了。王泥喜始终觉得牙琉这个家伙的音乐不好接受，难道真像美贯说的一样，自己已经变成大叔了吗……？

两人在门口意外地碰到了宝月茜。她是被临时叫来担任警备工作的，因为刚才演出时发生的事故，牙琉把她和一群警察叫来维持现场秩序。看来她对这份无缘无故强加在自己头上的差使很不满意，一边带着强烈的怨念猛嗑江米条一边拦着两人的路，哪里都不让去。这时隔壁拉米罗亚的乐屋里突然传出两声火药爆炸的声音，那是枪声吗？赶快去看一下！

同日 晚上9时30分，拉米罗亚的乐屋

三人冲进没上锁的屋子，屋里的音响正在播放吵闹的摇滚乐。拉米罗亚并不在里面，倒在地上的是经理雷塔斯。宝月茜让王泥喜和美贯在这里支援工作，绝对不能让任何人随意闯进来，也不能随便碰屋子里的东西，保护现场是最重要的。这一切来得太突然了，刚才雷塔斯还和他们在一起说话来着……等等，趴在地上的雷塔斯似乎还有气息，他还活着！

“是……谁……我，我被袭击了……”受了重伤的雷塔斯还能说话。他看见朝自己开枪的凶手了吗？

“不……不知道……”他用微弱的力气说道，“有……目……目击……者……听着！”

“目击者？是谁？”眼看雷塔斯失血过多快不行了，王泥喜只好尽量从他嘴里多问些东西出来。

“目……击者……女、女神……”雷塔斯用最后的力气吐出几个字之后，就不动了。

这时门口传来关门的声音。宝月茜刚才好像和什么人说了话，但是她却说谁也没见过。她检查了一下倒在地上的雷塔斯，看来已经来不及了。由于发生了意外事故，演出被迫中止。

来自海外的歌手经纪人罗梅因·雷塔斯被人枪杀，临死时留下了“目击者是女神”的话。警察封锁了演出现场，将所有观众的姓名住址等资料登记之后，让他们回去了。接下来警方将去调查被害者的身份。牙琉检察官在演出的时候出了这种事，当然不会有什么好心情了。他宣布对整个事情严格保密，并且给王泥喜一张调查协力委托书。作为案件的目击者之一，王泥喜在委托书上签了字。除了他和美贯之外，知道这件事情的只有警察的人。

王泥喜配合警方做完笔录之后，开始在现场进行调查（和成步堂一样，身为一个律师还要摊上这种额外的工作）。这还是他第一次亲眼目睹杀人事件。要把案子彻底查清楚的话，最好还是从死者最后的遗言中发掘情报。雷塔斯在临死时说的“女神”，应该就是拉米罗亚吧。但是现在还找不到她，先回到现场去看看。

在死者尸体旁边有一支手枪。口径是0.45英寸，杀伤力十分强大。雷塔斯应该就是被这支手枪打死的。左边的墙上有两处弹痕，应该是刚才那两枪打上去的结果。因为这种手枪威力很大，具有很强的穿透力，所以在打中被害者肩膀之后贯穿出去击中了墙壁。另外一枪看起来应该是打偏了，没有命中被害人的样子。宝月提出这支枪有一点不自然的地方：它的威力太大了，平时警察们也不用这么重的武器，而杀人的现场又很窄，在这里杀人没有必要用这样的手枪。另外这支枪的后坐力太强，一般人很难操作。这也证明凶手是一个善于使用这种手枪的人。

尸体的手里握着什么东西。调查一下的话可以找到一串钥匙，钥匙链的形状像是心形，这是谁的东西呢？屋子左边电冰箱的地方有一个胸针一样的装饰品。应该是什么人掉下来的。之后再去隔壁看看，王泥喜在牙琉的乐屋里找到了拉米罗亚的明信片。现在还没有调查的地方是舞台，去那里看看吧。

牙琉正在那里和部下大发脾气。今天的演出虽然没有彻底搞砸，但是发生的杀人事件已经够麻烦的了。王泥喜将发现的钥匙链拿给他看，结果牙琉说这是他早晨丢失的。现在这东西却出现在被害者手里……钥匙丢失，吉他起火，经纪人被枪杀，这一切事情都是偶然发生的吗？美贯似乎已经从这些散碎的事情里看到它们的“联系”了。

这些事情都写在刚才牙琉与拉米罗亚演唱的歌词里。从“钥匙被盗”到“心焦的fire”再到“子弹夺走生命”，这歌词就如同预言今天晚上发生的事情一般。反过来说，假如这一切都是有人故意做的，那么犯罪者的行动完全是按照歌词的指示进行的。这样看来，这份歌词倒成了犯罪者的计划书。不过这事究竟是谁干的呢？

还有一件令牙琉恼火的是乐队的演奏。在最后一小节的时候出现了错误。他拿出一个专门检查不同乐器和声的混音器（**ミキサー**）让王泥喜来检查，混音器上的电位器可以调节各个乐器的音量。经过检查，第2组的吉他在最后一个小节出现了问题，负责这个的正是牙琉乐队的吉他手眉月大庵（**まゆづき だいあん**）。他平时是警察，目前这起案子的善后工作也是由他主持的。现在已经没时间责怪他们什么了，还是继续调查一些有价值的线索吧。

王泥喜和美贯在走廊里多次碰到一个身穿魔术师服装的中年男子。这个人和美贯是什么关系呢？现在还不知道。

由于雷塔斯在临死时说过“目击者是女神”，所以对于这次演出的主角拉米罗亚女士，还得问她几句话。她现在在牙琉的乐屋里。和她在一起的是弹钢琴的少年玛奇，由于这孩子的眼睛一直看不见东西，所以他总是和拉米罗亚在一起。现在的问题是……负责翻译的雷塔斯先生已经死了，王泥喜和美贯怎么听得懂拉米罗亚那个国家的鸟文啊？

令人吃惊的是，拉米罗亚原来能听懂这个国家的语言。这样的话就好多了。玛奇告诉拉米罗亚，他平时不喜欢和生人在一起，之后就出了房间。看起来，这个孩子身上依旧有很多让人搞不清的地方。

王泥喜把自己在乐屋里发现的胸针拿给拉米罗亚看，她认出这是自己的东西。之后三人就谈起了关于“女神”自己的情况。拉米罗亚告诉他们，她自己并不是波鲁基尼亚共和国的人。只是在很久以前丧失记忆流落到那里，后来依靠唱歌出了名。“拉米罗亚”这个名字是她在出名之后起的艺名。至于为什么懂得王泥喜他们的语言，她自己也不清楚。玛奇是她在酒吧唱歌时认识的孤儿，因为钢琴弹得很好，所以她就和这个孩子一起结伴演出。雷塔斯是3个月前担任她的经纪人的，这是他们第一次来这个亚洲国家演出，本来一切都是按照计划进行的，谁知道这时候又出了这件事。

调查差不多快结束了，二人回到案发的屋子找宝月，却遇到了更离奇的事件：被害者的尸体不知什么时候不见了！不会是尸变吧……?一想起来就心里发毛，不过尸体是不可能自己移动的，现在唯一要做的事就是赶紧去找！

最后雷塔斯的尸体在舞台的高台上被发现了。钢琴师玛奇倒在他身边，处于昏迷状态。雷塔斯的怀中抱着吉他，整个场景显得极其诡异：这就是歌词的最后写的“两人一起高飞”吗……

7月8日上午10时09分，成步堂万能事务所。

昨天晚上的音乐会给大家带来的刺激依旧没有散尽。在移尸现场被发现的玛奇·托巴尤被警察逮捕了。尽管这个孩子怎么看都不像是杀害雷塔斯的凶手，但是目前被怀疑的人除了他之外也没有别人。牙琉检察官对于这件事情也很难过，毕竟是和他同台演出的伙伴嘛。但是现在没有足够证据能够证明玛奇是无辜的。还有一个问题是，拉米罗亚是作为波鲁基尼亚的“亲善大使”来这里演出的，如果这个案子不能及早侦破，两国的外交将面临很大麻烦，所以这个案子越早解决越好。牙琉来找王泥喜，是因为有人委托他作为被告的辩护律师。这件案子将影响到国际关系，看来这个案子不接也不行了。先去留置所里看看玛奇，听听他的意见吧。

二人来到留置所，在这里他们两个遇到了前所未有

的麻烦：玛奇和他们语言不通，他说什么王泥喜和美贯都听不懂。现在能当翻译的只有拉米罗亚，但是她又被牙琉叫去问话了。现在时间已经不够了，有什么要说的，只好等到明天开庭的时候了。但是现在法庭记录里的证据没有几件，这个官司可怎么打啊……

7月9日上午10时，地方裁判所第3法庭。

不知为什么，今天的审理刚一开始，大家就感受到一股紧迫的气氛。裁判长要求牙琉检察官把开头陈述的过程尽量简化一些，因为在审理结束之后他还要去医院看望一个重要的病人。据说司法长官的儿子突然得了重病，状况相当不好。所以今天法院的官员们都要去探望（这种催命一样的“临终关怀”似乎在哪个国家都不新鲜）。为了照顾这一官场上的“惯例”，牙琉告诉裁判长，今天的审理将很快完结，因为警方有足够的证据表明被告有杀人的可能。第一个出庭作证的是负责调查杀人事件的刑警宝月茜。

~ 案发当日的状况 ~

在案发的当天，我按照牙琉检察官的要求，在乐屋前面进行警备工作。

进入乐屋的人，都是和演唱会有关系的人员。

演唱会进行到第3部时……我听到了枪声。

屋子里有很大声的摇滚乐，还有了尸体……

根据现场操作的调查结果，凶手除了被告没有别人。

按照宝月茜的描述，在案发的现场传出枪声的时候，她和另外两个证人（王泥喜和美贯）当时就破门而入，看到只有被害者的尸体。现场除了唯一的一扇门之外，只有天花板上有一个通风口可以进出，而这个通风口的尺寸太小，一般人是钻不进去的，但是身材矮小的孩子却可以。在现场有可能钻进这个通风口的人只有被告一个（虽然美贯也可以钻进去，但是案发时她和证人在一起，有不在场证据），而且通风口有最近被移动的痕迹，百叶窗上还留着被告的指纹。根据这些调查的结果，有可能实施这一犯罪活动的，只能是被告人玛奇・托巴戈。

但是现在还有很多让人疑惑的地方。比如说使被害人致死的手枪，它的后坐力太大，像被告这样的孩子根本就无法准确地开枪击中目标；另外最重要的是被告本身是一个盲人，一个体质算不上很好、看不见东西的孩子在狭窄的房间里用威力巨大的手枪杀死一个强壮的成年人，这确实有点匪夷所思。但是，如果辩护方不能提出反驳的证据，被告就会被宣判“有罪”。毕竟在法律面前，除了证据，其他的东西都起不到决定的作用。

王泥喜从宝月的证言中确实找不出什么矛盾。不过他想起被害者在临死的时候说的那句话：“目击者是女神”。于是他向法庭提出询问与被害人来自同一个地方的歌唱家拉米罗亚。如果说她是案件的“目击者”，那她的证言可能会对辩护方有相当大的好处。裁判长答应了辩护律师的请求，传唤拉米罗亚作为下一个证人出庭。

~ 目击的事情 ~

我“看到”的事情……实际上没有什么。

那天晚上，我们应邀在舞台上演唱。

在节目第2部结束后，我就没有回过乐屋。

我被带到牙琉先生的乐屋，在那里等着。

这就是我所知道的一切，其他详细的事情，我并不清楚……

“女神”说自己在案发时没有到过现场。看来她对于自己“目击”到的事情，并不想负什么责任。不过这几句话未必是真实的。王泥喜向法庭出示了在案发现场找到的胸针。如果说她在表演结束之后一直没有回过自己的乐屋，那么这个胸针又是什么时候掉下的呢？而且连牙琉检察官都承认这是拉米罗亚的东西，由此可见，在案发的时候，“女神”应该到过现场。对这个问题，她应该作何解释呢？

就在矛盾被揭穿的时刻，拉米罗亚突然又开始说“鸟语”了。这算是搪塞么……好在牙琉也懂得这种罕见的外语，他帮拉米罗亚翻译，说王泥喜在当时“有一件事情没弄清楚”。在案发的时候，她曾经往乐屋里“窥视”了一下。王泥喜也想起来了，当时宝月茜叫他们检查现场的时候，在门口和什么人说过话。她就是在那个时候向屋子里“窥视”的。她的胸针应该就是在那个时候掉下来的吧。不过王泥喜强调说，即使只是瞬间的“窥视”，也应该看到了什么东西。那时候她究竟看到了什么？拉米罗亚必须对于这个问题做出证言。

表演结束下台之后，我朝屋里看了一下。

我什么都没看到。去世的雷塔斯先生被墙挡住了。

在拉米罗亚说到“去世的雷塔斯先生”的时候，王泥喜发现她的喉咙抖了一下，好像在咽唾液，这是心虚的征兆。说起来也很奇怪，在案发之后，整个现场是被严密封锁的，除了警察和有授权的相关负责人员，其他人一律不准进入现场。而且刚才拉米罗亚也说过，警察们把她安顿在牙琉的房间之后，并没有告诉她案子和被害者的具体情况。她也说自己当时什么都没看见。那么她是怎么知道雷塔斯是“被枪打中”而“去世”的呢？看来她确实隐瞒了重要的事实！

拉米罗亚辩解，她看到墙上有弹痕，所以知道被害者是被“枪击”的。这时王泥喜拿出房间的平面图给大家看：房间只有一扇门，如果只是在瞬间朝屋子里看的话，是不可能看到弹痕的。因为墙壁中弹的位置是在门右边的一侧，只朝屋子里看一眼的话，是不可能看到这里的。为了查清事实，拉米罗亚必须对她“看到”的情况重新做出证言。

~ 目击的事情2 ~

当时我正走在从舞台到乐屋出口的通道。

我从很小的窗户里……是的，我“看到”了。

当时有2声枪响……我却阻止不了这件事。

但是！开枪的人绝对不是玛奇！

那人……是个成年人！……绝对没有错！

如果她说的都是事实，那么被告的罪名就已经被洗刷干净了。但是在这几句话的矛盾将成为使王泥喜掉进绝境的“陷阱”。在仔细比对事实和现场情况之后，尽管不是很愿意，王泥喜还是指出了拉米罗亚话里的矛盾。如果说当时是一个“成年人”向被害者开枪的话，那么他在行凶之后应该是无法从通风口那里逃脱的。而唯一可以走的出口那里又有人，凶手总不能凭空蒸发了吧。同时牙琉又指出，在案发当时屋里可以“窥视”的小窗是关闭的，而房子的隔音又非常好，所以证人绝对不可能从小窗那里听到开枪的声音。综合前面两点，我们可以得到一个结论：证人为了袒护被告，在证言中说了谎。

由于拉米罗亚证言不实，法庭暂时让她退出了证人席。牙琉请刚才作过证的宝月茜再次出席，为大家讲述一下案发后“尸体消失”的奇怪事件。

~ 关于消失的尸体 ~

偷走尸体的理由……大概和歌词有关吧。

为了配合歌中的内容，把尸体运走了……

对于被害者怀有如此强大的杀人动机的，应该不是我国的人。

另外在现场，又发现了玛奇留下的“痕迹”。

综合以上所说的各点，被告人犯罪的事实应该很清楚了。

按照拉米罗亚歌中最后一句的内容，“两个人和吉他一起飞向天空”确实与尸体被移动的事实相符合。另外宝月对于墙上有两处弹痕做出推断，认为眼睛看不见东西的玛奇是凭着被害者所在位置发出的“声音”开枪的，所以打偏了一发。王泥喜反驳说，打偏的原因未必是眼睛不好使，也有可能是和被害者搏斗的时候走火造成的。另外被告身材很小，对这么大威力的武器不好控制，也有可能打偏。王泥喜的反驳是很合理的。但是这样的话……不就等于承认“是玛奇开的枪”了吗？！牙琉检察官趁热打铁，要求宝月修正自己的发言。

从现场情况看，犯人应该看不见东西。

如果说犯人看不见东西的话，那么现场有一个地方就显得很不自然。在现场照片上，被害人用自己的血写下了一段文字。但是这些字被人擦掉了。假如说犯人的眼睛是“看不见”的，那么他在开完枪之后是不可能发现地上的文字并且将其擦掉的。至少这些痕迹能够说明，犯人是一个眼睛能看清东西的人。玛奇的眼睛看不见，这样他的清白就可以得到证明了。

这时候牙琉突然又露出了狡猾的笑容。他在昨天已经带着被告去进行身体检查了，根据检查的结果，玛奇的双眼视力都是正常的。他在之前一直以“盲人”的形象出现，只有一个原因，证据就在王泥喜手中的那张明信片里。其实，眼睛真正看不见东西的是“女神”拉米罗亚。至于她为什么隐瞒这一事实，就没人知道了。但是现在大家至少清楚了2个问题：首先被告人玛奇的眼睛可以看见东西，是可以用枪杀害死者，并且在杀人之后擦掉死者留下的痕迹的；其次，由于他的身材和手枪的不相称，他在开枪的时候可能出现偏差，所以才打了2枪。如果这些推断都得到证实的话，那么“玛奇就是凶手”这个结论似乎就已经无懈可击了。

说到被犯人擦掉的血字，宝月茜提出可以用科学鉴定的方法来获得原先的文字。只要将特制的药水喷在写过字的地方，就会有荧光出现。现在那块地板革已经被裁下来了，只要当场鉴定一下就可以了。说不定那就是被害者写下的凶手的名字。

经过鉴定，雷塔斯留下的字是“IPXX314206”。这串字母和数字有什么意义呢？牙琉想起IPXX是国际刑警组织成员ID的编号，只要将这个号码和国际刑警组织档案的资料进行对比就可以确定成员的身份。难道说雷塔斯是潜入这个国家的国际警察？

负责本案的刑警眉月大庵被派去调查这个ID，现在法庭需要对拉米罗亚继续传唤，要她对自己的“视力”问题进行证言。这位“女神”隐瞒了自己眼睛看不见的事实，背后一定有着什么深刻的原因吧。

~ 拉米罗亚的视力 ~

对我来说，“光”在记忆里是不存在的。

我只生活在“声音”的世界。刚出道时……

出品人并不知道这件事，为了便于宣传。

所以才做了这么愚蠢的事情……我假装自己可以看见的样子。

内部人员都知道，这件事对外是绝密的。

既然“内部人员”都知道，那么身为经纪人的雷塔斯应该也是知道这件事情的。所以在出

事的时候，雷塔斯说“目击者在听着”。而他最后的话“目击者是女神”其实没有说完。所谓的“女神”（*めがみ*）实际上应该是“眼睛看不见”（*めがみえない*）。就算她“目击”了什么事情，也只能凭借“听觉”。但是那间屋子的隔音设施使拉米罗亚无法在小窗那里听到什么，所以她刚才的证言是不可信的。

就在案子陷入僵局的时候，法警突然报告有新的消息传来。雷塔斯在临死时写下的那串ID数字已经经过了核对。眉月向大家汇报，被害者罗梅因·雷塔斯确实是国际刑警组织中的秘密搜查官。他来到这个国家似乎是为了搜查什么案子。他在临死的时候将自己的身份透露给外人，是为了让他们继续协助破案。而犯人在行凶之后，为了掩人耳目而擦掉了地上的文字。另外现场的凶器——那把大口径手枪，是雷塔斯自己的装备。

汇报刚一结束，拉米罗亚突然叫住了正要离开的眉月刑警。她听出了这个警察的声音，当初她听到2声枪响的时候，和雷塔斯说话的人——也就是真正的凶手，就是这个眉月大庵！整个法庭震惊了。由于证人指正“真凶”而没有足够的证据，审理被迫中断。

7月9日下午2时12分，成步堂万能事务所。

今天的审理局势一片混乱。检控方的证据显然对被告不利，而我方也没有什么证据能够证明玛奇是无辜的。死者的身份居然是国外的秘密警察，他到这个国家来是为了完成某个搜查任务。另外虽然拉米罗亚指认乐队吉他手眉月大庵是“真凶”，但是仔细想想的话，他们听到枪响时正是演出的第3部，大庵当时和牙琉等人一起在台上演出，有明显的不在场证据。但是拉米罗亚能够指出他来，应该是有理由的。

正在两人讨论案情的时候，前天晚上那个魔术师一样的家伙又出现了。美贯认出他就是大魔术师或真敷巴兰（**あるまじきバラン**），是著名魔术团“或真敷一座”的首席魔术师。这个魔术团在许多年以前是很有人气的，但是现在知道他们的人已经不多了。王泥喜依稀记得自己小的时候在电视上看过他们的演出。当时有一个人和巴兰搭档，名字叫“或真敷扎克”。这时王泥喜才知道，原来或真敷扎克才是美贯的亲生父亲。（说来也是，以成步堂的岁数，应该不会有这么大的女儿的。）美贯说她的亲生父亲已经“不在了”，难道说扎克已经……

巴兰今天来这里有2个目的：一是来看望美贯，二是给他们带来了当天晚上演出的录像带。拉米罗亚在演出时“消失”以及在对面舞台上“现身”的表演，是由巴兰导演的一场“大魔术”。不过这个魔术的秘密是不能揭露的。尽管这是在调查杀人的案子……

之后两人来到演出所在的日轮体育馆，在乐屋前的走廊里遇到了拉米罗亚。她的眼睛虽然看不见，但是听觉异常敏锐，所以即使只靠听声音也可以辨别位置和方向。今天她在法庭上指证眉月大庵是凶手，是因为她在从舞台向乐屋走廊走过来的时候听到了大庵与雷塔斯对话的声音，之后就是2声枪响。拉米罗亚说自己绝对不会听错，所以大庵应该就是开枪杀死雷塔斯的人。

拉米罗亚还向二人说起自己的过去。她因为某起事故失去了记忆，在她的脑海里，自己与“光”在一起的日子都消失了。她在过去发生了什么事情，始终是难解之谜。难道说雷塔斯秘密潜伏在她身边，是为了调查她在过去“犯罪”的事情吗？应该不是吧……

二人在地上发现了一个耳麦。拉米罗亚说这是内部员工使用的，所有人都有装备。它的接收信号范围在10米左右，大约是从舞台到乐屋的直线距离。

宝月茜在案发的房间里继续调查。在这里她发现了昨天错过的一样东西：一个有电波接受装置的机械，看起来像是一个接收装置。只要有遥控器操作的话就可以使这个装置启动。

之后两人来到舞台上。魔术师巴兰也在那里。那天晚上的魔术是由他导演的，拉米罗亚参与了演出。但是魔术的内幕依然是个谜。拉米罗亚究竟是怎么在消失之后，又在对面重新出现的呢？她和巴兰都不肯透露秘密。美贯虽然知道，但是也不肯说。到现在被蒙在鼓里的，只有王泥喜一个人。

舞台上的钢琴引起了美贯的兴趣。她上去弹了一下，发现有一个琴键总是按不下去。这底下应该还藏着什么：王泥喜从钢琴里找到一个遥控器一样的东西，看起来很可疑，还是拿给小茜去看看吧。

宝月茜认为这个东西是电波信号的发送器，使用它应该说不定让刚才在屋子里发现的那个接收装置发生反应。王泥喜将遥控器的按键按了下去，接受装置突然燃烧起来！原来这是一个点火器。遥控器和点火器之间的有效距离也是10米左右，根据现场的断面图，从舞台上一直到楼下的乐屋都可以收到信号。

这里的调查已经差不多了，现在该去留置所看看被告的情况。到了那里之后他们俩才想到玛奇听不懂他们的话，这可怎么询问啊？无论说什么他都以沉默相对。但是王泥喜发现，在沉默的背后，似乎隐藏着什么。他的腕轮对玛奇产生了反应。难道说，他向玛奇问话的时候，这个少年能够“听懂”他的话吗？

目前要和被告沟通的话还缺个翻译，王泥喜想到了拉米罗亚。于是二人赶紧前往体育馆。他们在门口碰到了被怀疑是凶手的刑警眉月大庵，他告诉两人，自己有绝对的不在场证据，王泥喜也应该很清楚。他们听到枪声的时候，大庵正在舞台上和牙琉等人一起进行演出，所以他是不可能在同时杀害死者的。另外他还提到了牙琉。这家伙在演出结束之后似乎很不满意，现在正在办公室里。在没找到拉米罗亚之前，去他那里一趟说不定可以找到什么新的线索。

牙琉的办公室看上去更像是一个音乐人的事务所。此时牙琉检察官正在阳台上打电话。美贯偷偷凑过去，听到了电话的内容：

“什么，这个是‘样本’……？那么，为什么雷塔斯一定要追查这个东西呢？这件事情不要让波鲁基尼亚共和国的人知道，总之请快点把报告书写好。这种具体成分不明的东西，最好别放在我的办公室里。”

打完电话之后，牙琉发现了这两名不速之客。不过他显得十分大方，招待二人坐下慢谈。现在这起杀人案已经被传得云山雾照，许多小报都说是牙琉“用歌声杀死被害者”。这种娱乐媒体的炒作当然是不能作为法庭证据的，而在死者雷塔斯的国家，也报道了这起案子，不过没有提到“杀人的歌词”。在演唱会上烧毁的吉他本来是拉米罗亚的，当初牙琉去波鲁基尼亚演出的时候，在餐厅里认识了唱歌的“女神”。之后他邀请拉米罗亚来这个国家演出，拉米罗亚把这个吉他作为礼物送了给了他。由于乐器容易受湿度和气压的影响，所以在空运的时候采用了保护证据的真空包装，直接运到检察官的手里。

说到吉他着火的事情，牙琉说在吉他里面发现了一个奇怪的装置。王泥喜惊讶地发现，引起牙琉吉他着火的装置与他们在现场发现的点火器是一样的。这么说来吉他里的点火器也可以通过遥控器来操作了，这样的话就可以解释吉他为什么在演出的时候突然着火了。

办公室里还有一个玻璃器皿，里面装着一个奇怪的块状固体。牙琉知道美贯偷听了电话内容之后，告诉他们这个东西是在雷塔斯的书包里发现的某种东西的样本。但是经过化验，这个“样本”只是一个普通的塑料块而已，大概是和原物的样子很像的模型标本。雷塔斯要追查的这个东西，也许有着很深刻的意义。

二人在了解了大致情况之后，回体育馆去找拉米罗亚。但是她并不在乐屋里。王泥喜和美贯一直找到舞台上，可是那里一片漆黑。美贯让工作人员打开了灯光，但是这里也没有拉米罗亚的身影。

不过，这个舞台上，似乎有些不对劲的气息。旁边装大提琴的箱子一直是开着的，现在怎么闭上了？而且箱子里还露出了一点不自然的东西……拉米罗亚果然在那里面！王泥喜叫来了宝月，将昏迷的拉米罗亚送到了医院。当时的情景简直令人不堪回首。幸运的是，拉米罗亚因为抢救及时，恢复了意识。

王泥喜向她询问当时的情况。拉米罗亚说她是被一个人偷袭，打中了额头。她在被袭击之后没有当时昏倒，于是就向着舞台那边逃去。那时候的舞台因为检修而断了电，一片漆黑。黑暗对于看不见东西的拉米罗亚来说就和“伙伴”一样，她找到大提琴箱，藏了进去。犯人在黑暗中当然无法摸索，拉米罗亚这才保住了性命。

之后王泥喜向她出示了雷塔斯的“样本”。她认出这是波鲁基尼亚的特产“波鲁基尼亚之茧”。在波鲁基尼亚，所有人都知道这种东西，因为该国法律规定，这种物质绝对不能私自携带出境，违犯者依照法律，将被判处死刑。看来雷塔斯调查的这起案子非同小可，他之所以盯上拉米罗亚，因为她在波鲁基尼亚这个封闭的小国，是为数不多的经常有机会出国的人之一。但是拉米罗亚是不太可能走私这种东西的，难道说，雷塔斯盯上的是另外一个人……？王泥喜请求拉米罗亚为他做翻译，带着她来到了留置所。

王泥喜向玛奇问起“样本”的事情，但他的神情和刚才完全不一样了。看来这起走私案确实和他有关系。接下来王泥喜告诉玛奇，如果他不肯配合的话，就把样本交给检察官，让他们去调查。玛奇听了之后面如土色，终于答应交代这一事实。看来恐吓战术是比较管用的。

玛奇告诉他们，这种“茧”里抽出的丝中的成分，可以制作某种特效药。这种药能够有效地治疗一种名叫“没得治综合症”（**チリョーレス**症候群）的怪病（什么名字……）。不过一种特效药的原料为什么会被禁止出口呢？这个问题的答案就没人知道了。玛奇不想交代走私的理由，而且不想再回到波鲁基尼亚了。因为走私罪一旦确认，回去之后就会被处以死刑。

玛奇还想说些什么，但是这时眉月大庵突然来到了留置所，以波鲁基尼亚大使馆的名义拒绝了面会，强行把他带走了。看来要把整个案子彻底弄明白的话，必须得等到明天开庭的时候了……

7月10日上午9时49分，地方裁判所被告人第2休息室。

在审理开始之前，案情的来龙去脉已经在王泥喜心中有了一个大致的轮廓。拉米罗亚说“眉月大庵是凶手”，并非丝毫没有根据。但是只凭着证人的“听觉”，是不能给凶手定罪的。一切的谜底，即将在今天的法庭上揭开。另外，案发当晚的“大魔术”也是审理的关键。

法警通知在场的人，今天开庭的时间延迟到10点半。因为所有的法官全都去医院探望司法长官的儿子去了。病人由于得了“没得治综合症”，今天早晨陷入了病危状态。如果不早点去的话，恐怕就见不到了。官僚的无奈啊……王泥喜听到这个怪病的名字之后，突然觉得这种病似乎在哪里听说过……

同日 上午10时30分，地方裁判所第3法庭

昨天的审理留下的唯一疑问就是拉米罗亚指证的“真凶”。牙琉向法庭辩解说，案发时间是演出的第3部，而眉月大庵在那时有完全不在场的证据。在枪响的时候，他正在舞台上演出。所以案子应该没有什么继续审问的余地了。如果辩护方再提不出新的证据，审理将会结束。王泥喜想起昨天玛奇在留置所里还没有说的事情，也就是“他在案发时的情况”。于是提出要求玛奇出庭作证。拉米罗亚可以为他担当翻译。牙琉答应了这一请求，并且表示如果拉米罗亚为袒护被告而在翻译中做手脚的话，他可以随时指出来。就这样，一次法庭上不多见的带有同声翻译的审理开始了。玛奇刚一出庭就要求对自己的无辜做出证言，这让在座的人们始料未及。他有什么证据可以说明自己的清白呢？

~无辜的证据~

雷塔斯先生的事情……让我深感震撼。

但是，如果说是我按照歌词的指示作案的话……

我……玛奇说，他是无法作案的。

因为歌词是日本语的，他根本不明白里面的意思……

在玛奇的最后一句证言里，当他说到“日本语”的时候，眼睛朝拉米罗亚的地方瞥了一下。王泥喜在昨天就发现这个孩子对于“日本语”实际上是有反应的，也就是说他能听懂这个国家的语言。拉米罗亚解释说玛奇只是对“日本语”这个单词有印象而已。他在今天出版的波鲁基尼亚报纸上看到了关于“歌词是日本语”的报道，所以对这个词比较熟悉。但是，当天出版的波鲁基尼亚报纸上根本没有关于歌词的记载。玛奇不可能从报纸上得到“歌词是日本语”的信息。不料拉米罗亚又说玛奇是在案发后从她那里知道歌词的事情的：

关于歌词杀人的事，是我对他说的……

但是她在说这句话的时候，喉咙又像昨天一样抖动。看来“是我对他说明的”这句话里有破绽。拉米罗亚这么做当然是为了保护一个人，那就是被告玛奇·托巴戈！王泥喜请求玛奇相信他，把真正的事情说出来。

玛奇无法继续隐瞒自己懂“日本语”的事实，于是讲述了他所见到的情况：当时他在屋子里听到枪声，看到雷塔斯倒在地上，之后又发现有人进门，就掀开天花板上的通风口逃跑了，所以他的指纹留在了通风口的窗户上。但是牙琉一口咬定作案的就是玛奇，而且他在之前说了那么多谎话，现在再辩解自己无罪已经很难被信任了。法庭审理暂时中断。

王泥喜知道玛奇是“走私案”的犯罪嫌疑人，如果他继续作证，就要说到走私的事情，如果被他波鲁基尼亚的人知道，玛奇就会有被判死刑的危险。在接下来的审理中，王泥喜要求拉米罗亚再次作证，因为她在昨天遭受了不明人物的袭击，面临生命威胁。那个想杀拉米罗亚灭口的人必定是杀害死者的凶手。另外虽然她没有看到什么，但是在案发时她说自己曾经“听到”了重要的东西，所以在下面的审理中，辩护方要求她就自己“听到”的事实做出证言。

~ 案发当日“听到”的事情 ~

我从舞台走到乐屋那里的出口的途中……

确实听到了，雷塔斯先生和那个刑警的声音。

我听到一声枪响之后，停住了脚步。之后……又是一声。

而且还有火药的气味……无论是谁都应该知道吧……

当时我很着急，在那时就一直走了过去。

拉米罗亚说她听到犯人和雷塔斯的对话。不过能够记起来的只有一句：

“快点按下开关！”我从小窗那里听到的。

这个“开关”指的并不是屋子里的电灯开关，而是王泥喜在舞台上发现的遥控器。犯人在乐屋里叫人“按下开关”，接受这一指令的应该不是被害的雷塔斯。因为当时所有参加演出的人都戴着耳麦，所以当时犯人很可能是向舞台上的某个人下令启动这个开关的。至于开关的作用，调查的结果是开启“点火的装置”。所以牙琉的吉他在表演的时候才着了火。这样解释的话，是说得过去的。

不过牙琉又提出反驳，说杀人的时间在演出的第3部，而吉他着火是在第2部的时候发生的。这显然构成了矛盾。而辩护方对这个矛盾的观点则不认同。审理的过程到刚才为止，都是以“案子发生在演出的第3部”为前提的。假如杀人事件发生在第2部的话，大庵的“不在场证据”就不成立了。另外检控方认为拉米罗亚不可能听到案发时枪声的原因是“小窗是关闭的，声音无法传递过来”。实际上，当时隔音设施完备的乐屋里，还是有一个地方可以透出声音的：那就是天花板上的通风口。

王泥喜认为案发当时拉米罗亚在天花板上面，从通风口里听到了枪声。这个推论也是说得通的。接下来，拉米罗亚将对这个事情进行证言。

~ 天花板里的事情 ~

确实……听到那个声音的时候，我是在天花板的上面。

那里有一个“小窗”，以前我就说给大家了。

当时是在舞台表演的途中，我没有空余时间了解事件的情况。

为什么我会在那里呢……这件事情我不能告诉大家。

实在对不起。这件事是受到“契约”的约束的。

尽管拉米罗亚因为某种“契约”而不肯向法庭诉说自己为什么在当时会出现在天花板上，但是至少她说明了一点：她听到枪声的时候，是在“演出的第2部”，也就是她一登台演唱的时候。但是她为什么不肯说明自己处于天花板上方的理由呢？

拉米罗亚所说的“契约”，实际上就是那天晚上的魔术表演。因为她参与了这次“魔术”，作为演员是不能说破魔术的秘密的。王泥喜根据录像带推断，当时的“大变活人”其实是利用了舞台地板和下层乐屋的天花板之间的“秘密通道”，将人送过去的。拉米罗亚只消失了20秒，在音乐响起来之后，她就迅速移动到舞台对面的高台那里，再利用电梯升上去。

在舞台和下层乐屋之间的天花板通道很长，从这头走到另外一头大约需要2分钟，即使用跑的话也得1分钟左右（拉米罗亚眼睛本来就看不见，所以在熟悉地形之后，她跑步的速度不受黑暗的影响）。在现场发现的胸针就是那时候掉下来的。其实最初与牙琉一起出现的那个“女神”其实并非她本人。真正的拉米罗亚应该在表演之前就已经潜伏在秘密通道里面了。那么这次的歌是一开始出现的假拉米罗亚唱的吗？

拉米罗亚说，假“女神”只是配合动作做个样子，她在台下移动的时候，从头到尾都在唱歌。但是在路过通风口的时候，因为听到枪声，忘记了一段歌词。她忘记的正是第2段的“Pleasure，Pleasure……”那句，因为紧张，少唱了一个“Pleasure”出来。

如果说证人确实在演出时听到了枪声，那么眉月大庵就有作案的可能。接下来，就要对他进行询问了。现在暂时休息15分钟。

在休息的间歇，成步堂来到法庭，鼓励王泥喜继续努力。要证明眉月大庵的犯罪事实，还有很大的困难，当然是“证据不足”了。成步堂给王泥喜一样东西，那是在现场搜查发现的燃烧残留物，上面有火药的痕迹。这大概是爆竹的残片，在沙发下面发现的。联系到在屋里发现的“点火器”，这个东西在案发时起了什么作用，似乎应该很清楚了。

同日上午11点15分，地方裁判所第3法庭。

审理继续进行，眉月大庵作为被指证的犯罪嫌疑人出庭作证。他是警察局搜查三课的刑警，专门负责国际事务。拉米罗亚说他在演出的第2部杀害了雷塔斯，他对此事一口否定。

~ 关于拉米罗亚的证言 ~

她说谎。难道她的话里就没什么破绽吗？

她应该根本就没有听到我说话的声音。

听到枪声而忘了歌词？你们相信吗？

宝月也听到了，就是在演出第3部的时候。

事件是在我登台演出的时候发生的！

现在大庵依旧抓住“有证人听到是在演出的第3部时发出的枪声”作为自己无罪的依据。王泥喜向法庭出示了今天刚发现的证据：现场沙发底下的爆竹碎片。在演出第3部的时候，宝月和王泥喜等人听到的就是它爆炸的声音。当时凶手将爆竹和点火器设置好，又把一个耳麦故意放在乐屋外面，当听见有人走过来的时候就按下点火的开关，发出了“枪声”。对这一推理，大庵抗议说空口无凭是不行的。他做出了反驳：

事件真的是在第2部的时候发生的吗？你拿出证据来！

证据就是记载当晚录音的“混音器”。在拉米罗亚独唱的部分中，乐曲的第一段里就有枪声。至于为什么只听到一声枪响，大概因为当时拉米罗亚是路过通风口时才听见的，所以前面的一枪没有被录下来。牙琉也回忆到在第3部演出的时候，大庵的吉他出了不应该有的差错。这应该是在和被害者发生搏斗时开枪，后坐力使手腕受伤，影响演奏而造成的结果。对于这些指证，眉月大庵并没有畏惧。他有理由来证明自己的清白。

~ 无罪的“凭据” ~

我杀了那个经纪人？不应该是这样啊。

理由很简单，我根本没有动机。

那个歌女来到我国，应该是第一次吧？

换言之，我和那个经纪人，一点联系都没有。

所以说，我根本没什么理由要杀害他吧？

眉月大庵和被害的雷塔斯确实是“一点联系都没有”吗？王泥喜拿出了那枚“样本”。这种“茧”是波鲁基尼亚的特产，可以提炼成治疗疾病的特效药，但是如果经过别的加工手段，就会变成对人体极其有害的物质。这种原料在黑市供不应求，价格居高不下。如果能够把这种东西从波鲁基尼亚偷出来的话，就可以拿去卖个很好的价钱。身为国际刑警的雷塔斯，正是为了调查走私事件才来到这个国家的。眉月大庵发现自己走私的罪行败露，于是杀人灭口。这就是他的“动机”。

被戳穿的大庵向法庭辩驳说自己根本不可能参与走私事件。在下面的证言中，他将就这个事情进行解释。

~ 关于“茧”的走私 ~

说到这种“茧”，我们国际课以前也接到过调查的案子。

国际警察们现在对这种走私查得很严。

要想在地下黑市找买主，太危险了。

另外这东西在正当商业中也没什么价值。

我不是国际课的人吗？这事我当然知道。

大庵说他不可能参与走私，是因为这种黑市交易时刻都被警察们盯着。但是这种原料一定要卖到黑市去吗？在警察和司法界内部就有一个很大的买主。今天的报纸上还登了司法长官的儿子得了“没得治综合症”，这种“茧”正是可以提炼治疗这种病的特效药。眉月完全可以联系司法部长，把原料高价卖给他。如果真的这么做了，那么这将成为国家司法界与警界的一大丑闻。不过他并没有这么做（或者说还没来得及这么做），没有任何证据表明眉月准备将这一走私品卖给司法长官。何况波鲁基尼亚对于这种东西的出入境管理是十分严格的：

波鲁基尼亚在出入国境的时候，对旅客和行李的检查都很严格。

一旦发现走私的“茧”，就会将走私者逮捕，甚至会判处死刑。

怎么把货从那个国家带出去呢？你要是知道的话可以告诉我。

表面看来，从波鲁基尼亚走私这种东西是不可能的。但是眉月大庵身为牙琉检察官身边的人，却有这个不同常人的手段。牙琉说过，那个着火的吉他是从波鲁基尼亚直接空运过来的，而且用的是真空包装直接运到检察院的，所以没有接受正规检查。之后大庵就偷了牙琉的钥匙，想偷偷把吉他箱子打开将货取走。但是雷塔斯在那时候应该已经发现了箱



子的秘密，为了灭口，眉月大庵才将其杀害。

不过有一件事大家没有想到：拉米罗亚一行是自己从波鲁基尼亚来的，牙琉乐队当时并没有和他们同来。大庵也不可能亲自将走私的货物装在吉他里。除非有人配合他的工作。这时王泥喜终于明白了，眉月大庵找的帮他带货的"内线"就是被告玛奇·托巴尤。为了保险起见，吉他里除了走私物之外还装了一个点火器。这样事情一旦败露就可以随时销毁证据。在第2部演出的时候，大庵说的"快点按下开关"，应该就是让玛奇在舞台上用遥控器销毁吉他中的货物，这才发生了吉他着火事件。另外王泥喜也确定这个"同伙"不可能是拉米罗亚，因为她当时所在的位置距离舞台上的吉他太远，即使有遥控器，电波也达不到那么远的地方。现在只要调查吉他里的燃烧残留物，就可以确定眉月大庵和玛奇串通走私的事实。

但是大庵还是没有认罪。他说玛奇在演出的时候始终在弹钢琴，怎么可能腾出手来按下开关销毁证据呢？

牙琉发现玛奇弹奏的曲子似乎有一点不协调的地方，王泥喜用混音器检查之后，发现第2段第一小节的曲子是用单手弹的。这样的话，被告完全可以做到一手弹钢琴，一手按开关。现在看来，眉月大庵的犯罪事实已经无法否认了。

尽管大庵的罪行已经全部暴露，但是他还是坚持"没有充分证据就不能判我有罪"。现场发现的所有证据都只是间接地指出他"有可能"策划这起犯罪，但是直接的证据依然没有。在这个时候，王泥喜改变了策略，要求被告玛奇作为证人，说出他和大庵串通的事实。虽然走私"茧"在欧洲的波鲁基尼亚是死罪，但是如果留在这里接受审判的话，量刑不会这么严重。今天法庭审理的消息内容很快就会传到国外，如果眉月大庵现在不承认杀人罪的话，等国际刑警找到他之后，说不定他会被引渡到波鲁基尼亚去审判。到时候情况会怎么样可就不好说了。毕竟经过今天的法庭辩论，谁都知道这个警察并不清白。

眉月大庵最后终于认了罪。玛奇也将以走私的罪名继续接受审判。但是今天关于他杀人的审判结果是"无罪"的。拉米罗亚也并没有因为这个而责怪王泥喜。她打算接受眼睛的手术，在恢复光明之后继续歌唱，而且要找回以前关于"光"的记忆，成步堂将给她提供帮助。说起来，成步堂最近总是神出鬼没，似乎也在进行什么搜查活动。用他自己的话说，这是一件"绝密的任务"。他的"任务"究竟是什么样的呢？这个问题，将在后面的故事中得到答案。

第4章 逆转的继承者

我们的故事讲到这里，终于回到了开始的时候留下的问题：成步堂为什么在7年前失去了律师的工作？美贯为什么成了成步堂的养女？她的亲生父亲或真敷扎克以及曾经一度辉煌的魔术世家"或真敷一座"为什么现在难寻踪迹？在故事的开始，牙琉雾人为什么杀死了一个素不相识的旅行者？所有的一切，都和过去7年以来发生的种种事情联系在一起。

10月7日上午10时37分，成步堂万能事务所。

今天的美贯看起来很高兴。她告诉王泥喜，著名的魔术世家"或真敷一座"即将重新回到舞台上，巴兰给大家预备了最好的票。而美贯作为或真敷扎克的女儿，也将在舞台上演出。看来这个以"艺能"为名的什么都包办的事务所（有点像《银魂》里的万事屋，但是最近主要靠替人打官司为主），终于要做一些和"艺术"有关的事情了。

这时消失了好多天的成步堂突然回来了。他给美贯一个信封作为生日礼物（也不知道美贯的生日到底是哪天，反正就当生日礼物给她了），告诉她在关键的时刻才能打开。王泥喜问成步堂这些天究竟去执行了什么"绝密任务"，成步堂告诉他，最近法院准备引进像美国司法界一样的"裁判员制度"。这个制度仿照美国12人陪审团的形式和职能，从普通市民中挑选6名代表，与裁判长一起参加案子的审理。最后裁判长在判处被告有罪或者无罪之前，需要咨询裁判员的意见。（注：英美法系的陪审制度分大陪审团和小陪审团。小陪审团通常由案件所在社区的十二个公民组成，陪审团担负的是审判职能，它要对刑事以及民事案件的被告人是否构成犯罪或民事侵权做出裁断。如果裁定无罪或不构成侵权，审判便结束。它认定有罪或侵权成立，再由法官适用法律，做出最终的司法判决。）

现在裁判员制度在这个国家属于刚起步的阶段，所以法院专门挑了一件案子作为样板，用这个新的制度进行审理。这就是所谓的"模拟裁判"。成步堂现在是"裁判员模拟法庭委员会"的委员长，这个头衔可比"落魄的钢琴师"要响亮多了。说到这次的案子，成步堂告诉王泥喜，所有的案情都不能透露，开庭的时候处于"空白"状态，这是他自己定的规矩（什么人……）。看样子只能先去留置所找委托人打听一下情况了。

两人随后来到了留置所。在等了20分钟之后，一个看起来只有18、9岁的少女从窗户一边探头过来，把王泥喜和美贯吓了一跳。不知她是不是和成步堂约好了，无论王泥喜和美贯向她问什么，她都拿沉默来回应，要不然就是往指甲上涂指甲油。看来案情还真是"一片空白"啊，只好先回去了。就在这时，那个女孩给了王泥喜一张名片，上面是她的名字：绘濑真琴（**えせ まこと**），住址是"土武六工作室"，然后就回牢房里去了。看来要想知道更多关于她的情报，得到这个地方走一趟。

两人来到土武六的工作室，这里看起来像是一个画家的工房，到处都是画具和油画作品。其中一幅没有画完的油画中，底下未上色的部分居然还有炭笔画的痕迹。这个画家经常在画完炭笔画之后又在上面画一层油画，这大概就是所谓的画中有画的隐藏着的"下绘"吧。

宝月茜正在那里进行调查。她告诉二人，这起杀人事件的被害者是画家绘濑土武六（**えせどぶろく**）。他平时主要靠画插画来维持生活，有许多读者。被逮捕的绘濑真琴是他的独生女儿。真琴平时几乎足不出户，而土武六平时也只靠写信和外界联系，这个家与外面只有一个邮箱是相通的。这个案子里杀人的手段是"毒杀"，所以像真琴这样体质虚弱的女孩子也有很大的嫌疑。在案发当晚，一名记者来采访土武六，在晚上9点的时候，真琴给他们端了两杯咖啡进来（土武六每天固定在这个时间喝咖啡），当老画家拿起杯子喝了一口之后，立刻表现出中毒的症状，痛苦地挣扎之后死去了，那个记者就报了警。警察们带真琴去留置所的时候，她死也不肯出门，说"一出门就没命了"，之后还是宝月连哄带劝才把她"请"到警察局里，当时她的身上还带着"护身符"，就是那瓶指甲油。因为这个孩子平时自我封闭的时间太长了，所以怎么问都问不出结果来。难怪成步堂告诉王泥喜"不能向有关人员询问"，原来问了等于白问……

既然绘濑土武六是中毒死的，他的咖啡杯自然是最值得调查的东西。经过检查，杯子的边沿上有一点淡蓝色的痕迹。这不会是传说中的"蓝山咖啡"吧？宝月告诉他们，这是用毒物检验试剂测出来的毒药反应。从死者体内检出的毒素是剧毒"阿托奎宁"，这种毒药在摄入之后很短时间里就会发作，中了这种毒的人一般活不下来。除了这个杯子之外，还有什么地方可能有毒药的痕迹呢？宝月让他们两个用化学试剂喷喷看。

起初屋子里找不出毒药的痕迹来。这时王泥喜把目光集中在屋中右边的小桌上。果然，桌子上一个很小的镜框里检验出了毒药。这个镜框只有5厘米见方，放照片的话也太小了一点……这究竟是放什么的呢？

在桌子的抽屉里还有一个红色的信封，从邮戳上看是7年前的信件，被拆开一次之后又封上了。如何在不拆封的情况想看到里面的东西呢？宝月又拿出一件科学鉴定的宝贝——X光检测器。这个设备可以透视到信封里的文件，把渗入纸的每一层中的墨水都检测出来，最后把检查的结果拼在一起，就可以得到信封里的文字。美贯用自己在神社抽的签试了一下，果然可以看到里面的内容（至于签上是吉还是凶则完全看玩家的RP了）。

现在拿这个仪器测一下红色信封。这里面有2张信纸，经过检测，信的内容如下：

绘濑土武六先生：

那1000万酬金已经寄到了您指定的银行账户上。在确认之后，请把收据寄给我。

在文件上签好字，一定贴上这个信封里的邮票，在3日内寄出去。不许拒绝。

画个画就可以挣1000万，看来这个画家还真有钱啊。随后宝月提到那个在案发当夜采访被害人的记者。此人叫叶见垣正太郎（**はみがき しょうたろう**），虽然名字难记但是相貌却让人难忘。他和或真敷巴兰似乎也有联系，王泥喜和美贯决定去找巴兰一趟。

巴兰正在日轮体育馆准备演出的事情。看到美贯之后他非常高兴，还告诉她或真敷一座的演出终于能够重新开始了。在7年前，巴兰的师父或真敷天斋（**あるまじき てんさい**）逝世后，魔术的表演权作为"知识产权"传给了巴兰的师兄扎克，也就是美贯的亲生父亲。但是扎克当时失踪了，按照法律规定，失踪者在7年之后被宣告死亡，魔术的表演权在没有遗嘱的情况下就传给了作为同门师弟的巴兰。

美贯把成步堂给她的信封拿给巴兰看，巴兰看到之后大吃一惊。信封的背面居然是扎克的签名。为什么美贯亲生父亲失踪多年，却在这个信封上签了字？巴兰看起来也不明白。

王泥喜向巴兰问起记者叶见垣的事情。不料巴兰因此变得十分愤怒。叶见垣采访他的时候，一开始只是问一问魔术表演的事情，后来突然问到了这起杀人案，以及其他的往事。结果巴兰就把他赶走了。现在叶见垣应该在留置所里。

二人赶到留置所，找到了这个看起来十分恶心的家伙。叶见垣是一个到处挖新闻的小报记者，这次他来找真琴，想从她嘴里套出点东西来，但是真琴依旧用沉默+躲避的战术来应付他。

王泥喜向叶见垣问起当时的情况。叶见垣记得自己采访绘濑土武六之前，曾经在报纸上看到一篇新闻：某富翁收藏的一张名画被盗，而那幅画他好像在土武六那里见过……

二人赶紧回到土武六工作室。那里有一张藏在柜子后面的画，经过鉴定，这是一幅被盗的作品。宝月断定土武六是一个靠制作假画赚钱的赝作师，所以才有人给他这么多钱。

现在还没有调查的是屋子里的三幅画。这些画下面不是有炭笔的"下绘"吗？用X光机器当然也可以探测出画的内容。经过一番折腾，王泥喜和美贯惊讶地发现这3张隐藏的画中，居然是过去他们经历的3个案件的内容。他们以前根本不认识这个画家，为什么他会对这一切都知道，而且把它们画在自己的画布上呢……？

10月8日上午9时48分，地方裁判所 被告人第6休息室。

马上要开庭了，真琴依然保持着冷漠的态度。美贯和她套了几句近乎，她终于肯开口说话了。但是在更多的时候，还是用简笔画来表达自己感情的。长期自我封闭的人就是这样的吗……

同日 上午10时 地方裁判所第3法庭。

裁判长今天的神情有点激动。因为在今天的审理中，该国有史以来第一次导入"裁判员"陪审制度，具有历史性的意义。裁判员通过法庭上的3台摄像机，可以对审理的过程了如指掌。陪审团的构成是一般市民，他们的建议将对法官的判决起着巨大的影响。在这个具有历史意义的时刻，每个人都期待这个案子的审理能够顺利进行。

牙琉对案情进行了汇报：被害者绘濑土武六在工作的时候，因为喝了有毒的咖啡而死。实际上，真正有毒的部分是咖啡杯的边沿。根据被害者的解剖记录，导致他中毒的毒药名叫"阿托奎宁"，只要0.002毫克就可以致人死亡。

第一个上台做证的是记者叶见垣正太郎。这个相貌猥琐的记者一直想搞独家新闻，这次他可找到了好机会。不过在那之前，他得为自己的见闻作证：

~目击的情况~

那天晚上，我在9点左右前往他的工作室进行采访。
那间画室，在新闻史上留下了伟大的瞬间！
采访刚开始不久，他的女儿就给我们送来了咖啡。
之后的事情大家都知道了。"一颗巨星陨落了！"
在采访时，除了那个女孩，没人再进过那间屋子！

他所说的“巨星陨落”自然指的是土武六的死。当时的具体情况是怎么回事呢？叶见垣说土武六在拿起杯子喝了一口之后就感觉不舒服，将杯子放下之后就倒在地上抽搐而死。因为啊托奎宁是一种神经性的毒药，中毒的人会迅速丧失意识死去。关于当时的具体情况，他补充说道：

我也喝了咖啡，但是没有死啊！
那副样子……肯定是中了剧毒而死的。
他就喝了一口，在即将咽下去的时候……那一瞬间，他就倒下了！

问题出现了。阿托奎宁这种毒药的“特性”比较罕见。这种药确实是剧毒，但是并不是喝一到嘴里就发作的。它具有一定的“迟效性”，在喝下毒药之后，要经过至少15分钟才会出现中毒的症状。被害者确实是在喝咖啡的时候死的，但是如果毒药在咖啡杯上，他至少还有时间将这最后一杯咖啡喝完才死。鉴于证人的证言与证据之间的矛盾，现在不能认定被害人是中了咖啡杯中的毒而死的。法庭要求叶见垣就自己注意到的事情继续作证。

~ 注意到的事情 ~

我到画室的时候……土武六在桌子那里。
他好像在写信……之后就把信封粘上了。
那个时候我倒是什么都没有想过……
说不定那封信，就是遗书之类的东西吧！

如果那封信真是“遗书”的话，案子倒好解决了。不过为了确认这一点，王泥喜要求叶见垣对死者写信的细节进行比较详细的描述：

是黄色的信封。……我记得那个东西应该留在现场了。

现场是有一个信封，但是它的颜色是红色的。而现场也没有发现黄色的信封。叶见垣说死者可能将遗书的信封藏在这个红色的信封里，但是这是不可能的。因为昨天辩护人已经对信封里的内容进行了科学鉴定，里面只有2张信纸，收信人的名字就是绘濑土武六本人。自己给自己写遗书是不可能的，而且那封信的内容也不是什么“遗书”。但是叶见垣确信被害者使用了黄色信封，放在邮箱里寄了出去。

另外还有一件事需要了解。绘濑土武六平时从不和新闻界的人有什么往来，为什么这次能够接受采访呢？叶见垣说，因为某件事情让他闻到了“新闻的气味”，并且以此作为条件要求被害者接受采访。这些“原由”将出现在下面的证言里。

~ 新闻的“气味” ~

实际上，这次能够采访他，是有原因的。
因为我得到了……一点小情报。
这个……和7年前的某起事件有联系。
说不定，和这个红色的信封也有联系的。
不管怎么说，土武六氏的才能确实了不起啊。

他在说“土武六氏的才能”的时候，腋下居然冒出了冷汗。（真是个恶心的家伙……不会有狐臭吧？）既然叶见垣提到了“红色信封”，那就不得不说一下那里面的内容了。绘濑土武六画一幅作品的酬金是1000万日元，他的工作是做假画，证据就是藏在画室里的那幅作品。如果说土武六是以替别人造假来赚取利润的话，那么他就有可能成为某些人的心头之患，从而难逃被灭口的危险。但是，现在并没有证据来证明这一点。裁判长要求叶见垣就当天晚上发生的情况做一个总结，然后再查找使被害者死亡的真正原因。

~ 案发当夜的情况总结 ~

那天晚上，进入画室的只有被告一个人。
咖啡是她倒的，这一点她本人也承认。
在采访的时候，土武六的嘴只接触过那杯咖啡。
在案发之后，没有一个人从画室里走出去过。
所以很明显，往杯子里下毒的只有她了！

在案发时“没人从画室出去过”是不可能的。因为叶见垣宣称看见死者写了信，而现场又没找到那封信，这就说明有人往邮箱里投了这封信。经过追问，叶见垣承认信是自己帮忙投进去的，但是他不认为有什么问题。

从画室往邮箱里投一封信，应该和案子没什么关系吧。

其实这件事恰恰和案件有关。因为证人刚才还说了，死者在写完信之后找了半天邮票。要把邮票贴在信封上的话，就必须用唾液沾湿邮票的背面，使干燥的胶水变粘。因此被害者在案发的当晚，除了喝咖啡之外，还有可能舔过邮票的背面。而在现场发现的小镜框上检测出有毒，这个镜框应该就是放邮票的。而咖啡杯子上的毒药，实际上是死者在中毒之后带到杯子上的。所以仅凭着叶见垣的几句证词，是不能证明真琴在她父亲杯子里下毒杀人的。

牙琉反对说，凶手未必知道被害者会写信。所以拿“邮票”做凶器也太偶然了。但是王泥喜指出死者平时与外界隔绝，只通过邮政信件跟别人联系。凶手熟知这一点，知道他必须写信，所以就用了这个办法，反而可以更准确地置被害人于死地。

在那封写给土武六的信里，说到“必须用这个信封里的邮票写回信”。这样的话既可以杀死被害者，又可以将凶器送到千里之外的地方。

牙琉要王泥喜拿出“红色信封”与“毒药”有联系的证据。现在确实没有。不过此时宝月茜及时赶到，用试剂从信笺上找到了毒药的痕迹，形状与面积和一张邮票的大小正好吻合。看来刚才的推断都是正确的，绘濑土武六作为“赝作师”，在7年前遇到了被人灭口的威胁。他在看穿这个“圈套”之后，把邮票装在镜框里作为证据保存了下来。但是……这个推论一定正确吗？

牙琉指出，假如被害者在7年前就识破了这个圈套，那怎么在7年之后又中了这个圈套呢？他的忘性应该没这么大吧。现在辩护人只能证明红色信封和镜框上有毒药的痕迹，但是最关键的证据——那张邮票却没有找到。没有了这个关键性的东西，就无法证明绘濑土武六是被写这封信的人谋杀的。

王泥喜从另外一个方面考虑，如果说死者不知道邮票是有毒的，那么把邮票故意装在镜框里的人，应该是另外一个人。从7年前到现在，这个画室里一直有人在做假画。如果说土武六不是“赝作师”的话，那么这个造假者应该另有其人。因为画室里只有土武六和真琴两个人的指纹，所以真正的“赝作师”应该是真琴才对。

这一推论使案情一下子复杂了。裁判长询问被告是不是这样，结果真琴也承认了这件事。法庭顿时乱成了一锅粥。审理被迫暂停，重新开庭后将对被告进行询问。

同日下午1时24分，地方裁判所 被告人第6休息室。

看样子真琴确实是替她父亲造假的。她从小就有临摹别人作品的特长。只要有绘画的材料，她什么都能画出来。在7年前，她12岁的时候就帮别人做了一张假画，那封信就是当时寄过来的。而绘濑土武六这些年来一直关注着成步堂法律事务所的情况，并且将最近发生的事情用炭笔画了下来，藏在其他油画作品的下面。不管怎么说，真正的“赝作师”确实是被害者的女儿。这样下去审理将进入什么样的情况，一切都还很难说。

同日 下午1时38分，地方裁判所第3法庭。

站在证人席上的真琴看上去十分紧张，总是下意识地咬自己的指甲。既然她是真正的“赝作师”，那么对于这个红色信封应该很清楚，下面法庭要求她对这个信封做出证言。

~ 关于红色的信封 ~

我画的“作品”，都是由父亲卖出去的。
这个信封，是我最初画的一副“不是画的东西”时寄来的……
……这个信是父亲收下来的……
……我……拿走了信封里的邮票……
……那件事后，我们搬到了现在的画室。

为什么真琴拿走了邮票呢？难道说她察觉出里面隐藏的杀意了吗？其实她只是喜欢邮票上的图案而已。她是这么说的：

……邮票上有我喜欢的魔术师，所以我拿走了……

经过询问王泥喜似乎发觉了什么，他把或真敷一座的演出门票拿给真琴。果然，这就是她喜欢的“魔术师”。在7年前，或真敷一座仍然十分流行，真琴喜欢看不可思议的东西，所以看到这张纪念邮票之后就把它留了下来。至于那次委托她所做的东西，据她所说是某个人手写的一页书一样的纸，说不定是日记。

听到这个消息之后牙琉的脸色突然变了。他向真琴追问，那张纸是不是在一个封面是魔术师帽子的笔记本里夹着的，得到的是肯定的回答。原来这张纸就是7年前让成步堂在法庭上被指控“捏造”的伪证，他也是因为这个而失去了律师资格的。现在这起案子，和7年前的事件必然有着重大的联系。

王泥喜向真琴提问，是谁让她画这幅“画”的。真琴看着旁边的牙琉检察官，一言不发。突然间，只见她痛苦地挣扎了一下，身体向后一仰，倒在了地上。整个法庭又一次乱了套。

被告人绘濑真琴在作证的时候突然不省人事，经过医生鉴定，是阿托奎宁中毒的结果。好在她的摄入量尚不够致死，真琴被送到医院抢救之后暂时捡回一条性命，但是依旧昏迷不醒。案情陷入了纷繁复杂的局面。绘濑父女中毒的情况一模一样，究竟是谁下的毒呢……？

话说回来，要想全面了解案件的真相，就必须从7年前成步堂的那件案子说起。这件案子的审理记录，是今天这些故事的“出发点”。为了弄清楚这一切，我们必须回到7年前那个时刻，见证一下传说中的律师最后的一次辩护。

7年前・成步堂最后的法庭

4月19日上午9时27分，地方裁判所 被告人第2休息室。

我们的前代主人公成步堂龙一终于要出场了。在7年前，和他对阵的不是御剑怜侍或者狩魔冥，而是初出茅庐的17岁的天才检察官牙琉响也。他的委托人名叫奈奈伏影郎（ななふしかげろう），是或真敷一座的首席大师或真敷天斋的座下大弟子，艺名是“或真敷扎克”。这起案子本来是由牙琉雾人接手的，但是扎克在



和他打过一局扑克之后拒绝了他，最后挑选了在扑克上赢了他的成步堂龙一。

成步堂还遇到了扎克的女儿。她把一张纸交给了这个律师，说刚才有人说要把这个东西交给“穿蓝色西装的刺猬头男子”，看来应该不会错。

同日 上午10时05分，地方裁判所第7法庭。

关于奈奈伏影郎杀人的案子即将开审。首先被叫上来作证的是著名的胡碴刑警系锯主介。真是好久不见了，还是那副落魄大叔的样子。今天他面对成步堂似乎有“必胜”的把握，因为他对自己的证言很有自信。（这么说以前的证言都是没自信的了……）被杀害的是著名魔术师或真敷天斋，他因为患有恶性肿瘤住在医院，已经到了晚期，最多还有3个月的生命，而且还并发糖尿病，每天都要注射各种药品。案发当天他被发现死在医院的病床上，额头中了一枪。关于谋杀案发生时的情况，他是这么说的。

~ 杀害的理由 ~

实际上……在某种程度上，被告人是在死者的命令下做的这件事的说。

在案发几天之前，被告就从死者那里收到了要求杀害自己的信的说。

按照那个指示，被告就一枪打中了死者的额头的说!

子弹是从现场发现的手枪里打出的，这一点毫无疑问的说。

手枪是他自己的东西，无论是谁，都能一眼看清楚的说!

首先成步堂就“手枪是被告人自己的东西”提出疑问。系锯解释说这把手枪是魔术团的道具枪，子弹也是特制的，不会和其他手枪混淆。这种枪只能装一发子弹，在案发前都是由天斋来保管的。

成步堂仔细观察现场照片，发现了一处可疑的地方：死者旁边的桌上摆着一个玩具小丑，它的额头上也有一处弹痕。的确，被害者在信里是要求被告到他的病房里“朝额头开一枪”，但是究竟打的是谁的额头呢？系锯认为被告枪击小丑与杀人并不矛盾，他解释说：

他打完了小丑，又打了被害人，这样想也没什么不对的说!

问题就在于现场发现的枪里只能装一发子弹。不管第一枪打的是谁，第二枪的子弹又从哪里来呢？牙琉也不能证明扎克当时带着第二发子弹，可以在现场开完一枪之后Reload。看来案子的经过还是蛮复杂的，法庭暂时休息一段时间。

同日上午11时21分，地方裁判所 被告人第2休息室。

扎克向成步堂讲述了他在那天晚上所做的事情。按照师父的要求，他在11点05分到了病房。桌子上摆着2支枪，老头儿看起来像是在睡觉的样子。扎克拿起枪来，在犹豫之后违抗了师父的命令，把子弹打在了小丑的头上。这时天斋睁开了眼，和他谈了大约5分钟的话，就让他回去了。此后发生了什么事情，他也不知道。至于他和天斋谈话的内容，扎克拒绝向成步堂透露。不过有件事情可以确认，当时扎克用过的手枪，现在还带在他的身上。

同日 上午11时37分，地方裁判所第7法庭。

在开庭之前，牙琉通报了那颗小丑头上的子弹的情况。目前只能确认那颗子弹来自和凶器一样形状的枪支，线条痕还不能确认。下面一个上场的决定性证人是天斋的另一个弟子或真敷巴兰，他说自己也收到同样的一封师父写来的信，让他在案发当夜11时20分去医院病房。接下来他将就犯罪的“时间”做出证言。

~ 案发当夜的情况 ~

那天晚上，我是按照师父指定的时间前往病房的。

房间里都是火药的气味，天斋已经魂归天界了。

难道说，我的师兄也按照同样指示去做的吗……

和死者约定的计划一样，小丑的脑门上也有死亡的刻印。

之后，我就联系了医生和警察。

既然巴兰也提到了“小丑”，那么就这个问题应该多问一下。果然不出所料，巴兰也说小丑是自己打的。而且现场始终只有一支手枪。成步堂让他把这句加在证言里：

病房里只有1支手枪。我用它打中了小丑。

这个矛盾和系锯的那个一样，都是以“案发时屋子里只有一支手枪”为前提进行推断的。实际上，扎克进入病房的时候，桌子上有2支枪，他用其中一支射中了小丑，之后把枪拿走了。另外一支枪就是夺走天斋性命的凶器。而且根据检查，从小丑头上取得的子弹从线条痕上不能确认是现场发现的手枪里射出的。所以巴兰的证词里有很大的矛盾，如果说他和扎克2人中有一个是凶手，那么巴兰目前的嫌疑更大。

但是巴兰有自己的证据。而且这个证据十分精确。

~ 开枪者的确定 ~

我到病房的时间，按照信中指定，是在晚上11时20分。

我发现了尸体，履行承诺之后，……叫来了医生。

医生在警察到来之前，就调查了尸体的情况。

可以很清楚地断定，死亡时间是11时10分左右。

那段时间里，在房间里的人是我师兄，而不是我。

死者的死亡时间在晚上11时10分，这么精确的推断确实不多见。巴兰指出，天斋在死的时候正在打点滴，当时点滴液的针头被拔了下来，之后就不再流了。所以根据残留的点滴液，可以断定死者的死亡时间。

巴兰对于自己能够通过这一细节洗清罪名十分得意，还说点滴液的颜色和他的服装一样，都是他的“幸运色”。这时成步堂看出了他的马脚，立刻提示现场照片。那里面的点滴液无论怎么看都不是黄色的。因为装在了蓝色的聚乙烯袋里，所以液体看上去是绿色。问题就出在这里：巴兰是怎么认出这是“黄色”的液体的？他又不是色盲，以前又没见过这种药，所以只能是在当时看到了这种药液的本色。那就是他在点滴袋做手脚的时候！

点滴就像计算时间的沙漏一样，依靠液体的流失来计算时间。只要在点滴液中加入同样的药品，就可以使死亡时间发生改变。只要用现场的注射器就可以把药水加进去。巴兰这么做只有一个目的：改变案发时间，陷害扎克！

就在成步堂认为自己已经稳操胜券的时候，牙琉突然拿出一本天斋的手记，这是他自己书写的又像日记又像回忆录的东西。在最后一页上，是这样写的：“今天晚上11时5分，我把弟子叫到病房里来。我的生命能不能继续呢？一切都掌握在他的手里。”

很显然，这个“弟子”说的就是扎克。如果这本日记写到这里就结束了，那么对扎克来说，这是相当不利的证据。成步堂突然想起在开庭之前从那个叫美贯的小女孩那里得到的东西——看起来，这张纸片终于派上用场了。

成步堂提供的这张纸的纸张和字迹与天斋的笔记本完全吻合，这就说明死者在扎克来过之后还活着。眼看已经胜利在望的时候，牙琉突然请求法庭传唤下一个证人，他的证言将十分重要。成步堂对此虽然感到奇怪，但是没有阻止。

最后一名证人是画家绘濑土武六。他当庭指证说那张纸是成步堂买通了他，让他做的假证据。为了表明这是伪证，他还在纸上做了记号。到这个时候成步堂才如梦初醒，原来让美贯给他这张纸的人一开始就设好了圈套，等着他往里钻。而且这个证据是他自己提出来的，所以他连解释的余地都没有。作为律师，伪造证据是重罪。现在成步堂自身都难保，更谈不上为委托人辩护了。

就在法庭即将对扎克做出判决的时候，他突然消失了。裁判长和警察们没想到，一个魔术师居然可以从他们眼皮底下销声匿迹。整个法庭几乎闹翻了天。这场审判最后还是无果而终了。

这个案子最终的受害者，是曾经为许多人洗净清白的王牌律师成步堂龙一。他在审理结束之后不久，被律师协会吊销了营业执照。从此之后，这个经常出现在法庭上的刺猬头就从人们的视线里消失了……

故事讲到这里，我们终于明白了。在这7年之间发生的事情，紧密联系在一起。这些年来究竟发生了什么呢？在法庭上逃走的或真敷扎克，现在在哪里呢？他的女儿美贯，为什么变成了成步堂的女儿呢？还有那张使成步堂失去律师徽章的“伪证”，究竟是谁做的手脚呢？在这7年来，成步堂对这些事情进行了无数次秘密的调查，终于找到了决定性的线索。现在这些资料就保存在计算机的MASON SYSTEM里。通过调查这些资料，我们可以知道这7年来究竟发生了什么。

在7年前的那场官司中断之后，成步堂在事务所了呆了2个星期。美贯因为找不到父亲，一直寄住在他那里。成步堂到处都找不到扎克的踪影，看着面前这个可怜的孩子，决定长期收留她，资助她上学读书。（现在刺猬头自己饭碗都没了，还得替扎克养孩子，这家伙倒一溜烟跑了，扎克你好不仗义啊……）

美贯对成步堂十分信任，而且她适应角色也挺快的，立刻就改口管成步堂叫“爸爸”了（这孩子是属猫的吧……）。之后美贯准备转学到附近的学校，但是之前得偿还在上个学校里欠下的10个月的伙食费。（成步堂：……）谈到将来怎么办，成步堂眼下是当不了律师了，所以这个“法律事务所”也办不下去了。美贯把这里改名为“艺能事物所”，自己可以表演各种魔术，最拿手的当然是“帽子君”了。就这样，成步堂和这个天上掉下来的“女儿”一起，开始了新的生活。

成步堂回到地方法院，看到一名法警正在那里转悠。他叫原灰奖（**はらばい ススム**），2年前曾经担任刑事调查的警官，在“复苏的逆转”那件案子之后由于办事不力被免了职，之后就调到法院做一些看门扫地之类的活。他有一件事情始终弄不明白，在审判的当天，扎克是怎么从法院里逃走的。当时他看见扎克从拐角到了第2休息室，然后就没了踪影。在那里只有一个小女孩。成步堂想起来了，当时原灰看到的应该是美贯，她变出来的“帽子君”被误认为是扎克的样子，而真正的扎克早就进了1号休息室，趁原灰追过去的时候从大门跑掉了。从那之后过了7年，成步堂一直没有他的消息。

成步堂找到了绘濑土武六的工作室。这个在法庭上自称帮他作“伪证”的画家见了成步堂之后觉得很过意不去。成步堂跟他谈起了那个“伪证”，尽管土武六不肯承认，但是成步堂一眼就看出他在袒护一个人，那就是他的女儿真琴。尽管成步堂自己也不愿意相信，但是他不得不承认，置他于死地的“赝作”竟然出自面前这个12岁小女孩之手。绘濑真琴因为被坏人绑架过，所以一直被封闭在家里，除了画画和看魔术表演之外，没有什么爱好。成步堂想跟她套近乎都没什么话题。还好桌子上有一个装着邮票的镜框，上面是或真敷一座的纪念邮票。成步堂试着拿邮票和她说起魔术的事情来，她终于肯和人说话了。

成步堂万万没有想到，在法庭上用伪证陷害他的，居然是身为律师的牙琉雾人。他因为遭受了委托人扎克的拒绝，而对成步堂这个平时只靠运气获胜的律师充满了嫉妒。于是，为了报复成步堂和扎克，他用伪造的“手记”使成步堂输了官司而且身败名裂。但是成步堂并没有因此而沮丧，而是以落魄的钢琴师兼不赌钱的赌徒作为表面伪装，在背后着手进行各种调查。

巴兰还在留置所里。虽然他有杀人的嫌疑，但是证据始终不足。成步堂去找了他，问到当天晚上的情况。巴兰说自己是受到了师父的“胁迫”。这个师父揭露了当年他和扎克在排练的时候用枪误伤优海、导致她死亡的恶性事故。优海是天斋的独生女，因为这起事故而死，天斋因此受到很大的打击。所以天斋要求他杀死自己，也许是为了优海的缘故吧。

7年之后的一天，一个自称浦伏影郎的旅行者找到了成步堂，要和他打一局扑克。他就是当初从法院凭空消失的或真敷扎克。在向成步堂道歉之后，他讲述了7年前发生在医院里的事情：当时他按照天斋的命令来到病房，朝小丑开了一枪之后，与天斋进行了谈话。天斋知道自己的病

情最多只能再维持3个月，在对弟子进行了考验之后，决定将或真敷一座的表演权传给扎克。假如扎克杀了天斋的话，或真敷的家传魔术将永远失传。

成步堂和扎克谈起美贯的母亲，也就是和扎克结婚的或真敷优海。在她和扎克结婚前，还结过一次婚。当时她的结婚对象是魔术团里的另外一个人，他们两个生下一个儿子之后不到一年，优海的丈夫就死了。后来她又和扎克结婚生了美贯，但是没过几年就发生了那次悲惨的事故。优海的第一个儿子也继承了或真敷家族能够“看穿”别人动作的能力，他的手上戴着和优海一样的腕轮。（这回大家知道这个儿子是谁了吧，虽然剧情编得有点扯……）话说回来，虽然那次事故之后优海“死亡”了，但是扎克和巴兰在医院并没有见到她的尸体。这也成为当时留下来的一个悬案。

扎克告诉成步堂，自己在失踪7年之后就会被宣布为死亡人口，到时候或真敷一座的魔术表演权将自动移交给巴兰。在这之前，扎克写了一封魔术表演权的转让书，让美贯继承他的事业。又写了一封自白书，把杀死天斋的罪行扛了下来。再之后就是故事开头的那一局扑克，扎克以陌生人“浦伏影郎”的名义被牙琉雾人杀害，一代魔术大师的传人就此终结了生命。

后来成步堂又找到了巴兰，和他谈起扎克“杀害师父”的事情。看了扎克的自白书，巴兰突然良心发现，说出了当晚的实情：他在那天晚上到了天斋房里之后没有开枪就想离去，被天斋叫了回来。天斋把扎克的事情告诉了他，让他今后和扎克继续和平相处。之后巴兰在走出门口的瞬间听到枪声，天斋用手枪自杀了。这时候巴兰突然心生邪念，于是伪造了杀人现场，在点滴液里做了手脚，想陷害扎克。在知道扎克愿意承担罪行之后，巴兰后悔不已，表示一定要为自己的行为负责。

最后成步堂来到了中央刑务所的第13号独房。牙琉雾人自从被判有罪之后，就一直住在这里。这家伙的社会关系还真有一套，可以搞到各种自己想要的东西，这个牢房布置得像书房一样。成步堂注意到了桌子上的指甲油瓶子，这个东西似乎在土武六那里也见过。还有一个黄色的信封。信是绘濑土武六写的，难道这就是案发那天晚上叶见垣说的那封信？仔细调查一下邮票的位置，果然检查出有毒药的痕迹。好了，证据收集得差不多了，接下来就是最后的法庭了！

经过7年的漫长等待，一切的审判都要有结果了。现在大家需要考虑的只是一个问题：被告人绘濑真琴到底是“有罪”还是“无罪”呢？

10月9日上午10时，地方裁判所第3法庭。

关于绘濑真琴的案件将继续审理。现在被告虽然还没有死，但是状况依旧不容乐观。医生说无论什么时候发生不测都有可能。现在辩护方唯一能够为她做的，就是在她活着的时候争取得到无罪的判决。这样的话即使真琴离开这个世界，也能够以一个清白的人生告别大家。虽然话说起来十分残酷，但是，事实就是这样。

检控方依然坚持自己的观点，并且推论说绘濑真琴服毒的原因是“畏罪自杀”。的确，使被告和被害者中毒的毒药是一样的，这正好可以说明被告持有这种毒药，既可以作案也可以自杀。王泥喜认为真琴也是被害者，她的中毒与她的父亲一样是被人陷害。牙琉则要王泥喜指出下毒的人和下毒的手段。目前先论证“下毒的手段”比较容易一些。

王泥喜向法庭提交了那瓶指甲油。大家回忆起法庭刚开始的情景，真琴在紧张的时候会咬自己的指甲。下毒者肯定知道这一点，于是在她的指甲油里下了毒。至于这个下毒的人是谁，现在大家心里应该很清楚了……

王泥喜提出牙琉雾人是下毒的凶手。因为这瓶指甲油可能早就在绘濑家里出现了。在牙琉雾人因为杀人而入狱之前，他可能就已经下了毒。这时牙琉响也问起雾人的杀人动机，王泥喜表示只有把人叫来一问就会清楚，关于这些不可告人的秘密。最后牙琉检察官也没有办法，同意法庭把他的哥哥从牢房里带出来询问。

牙琉雾人虽然在监狱里住了半年，但是气色依然很好。当他笑着向王泥喜问候的时候，那副神情令王泥喜感到脊背发凉：毕竟是自己的老师，今天却要决一死战了……

王泥喜向牙琉雾人出示了指甲油的瓶子。雾人看了之后说这种牌子他一直喜欢用（寒，一个大男人涂指甲……），而且去世的被告人也一直在用（真琴：谁……在……咒……我……）。对于真琴的事情，他否认自己与谋杀有关：

~ 绘濑真琴的服毒 ~

就算拥有同样的指甲油瓶子，我也不一定是犯人。

这半年来我一直在牢房里，根本没有下毒的机会。

她和她父亲一样中毒身亡……这里面的意义大家都应该清楚。

正如检控方的主张，她是在杀害父亲之后，又自杀的。

难道说，“连父亲也是我杀的……”你们是这么想的吗？

这回牙琉雾人一点没骗人，“父亲”确实是他杀的。王泥喜在他说出“父亲”的时候，发现他的手背上冒起的青筋和一道伤疤组成了骷髅的形状。这就是“恶魔”的面孔吧。而且这张“纪念邮票”可以证明绘濑土武六是因为给牙琉雾人写信而中毒身亡的。而且这不是偶然，因为土武六写给牙琉雾人的信里说到了“按照你的要求使用这张邮票”的问题。综合这之前的情况，我们终于看清了事实的真相。

牙琉雾人在7年前为了出名，一心想接下“或真敷天斋杀人事件”的案子，并且为了求胜不择手段，私下找绘濑土武六制作了这个“伪证”。谁知人算不如天算，他的不纯动机在打牌的时候被扎克发觉了，于是扎克另找成步堂为自己辩护。牙琉雾人为此深恨成步堂和扎克搅了他的好事，于是顺水推舟用伪造好的证据陷害了成步堂，并且提前给他的弟弟牙琉响也通了风，告诉他成步堂一定会用伪证，届时就把土武六叫出来指控他。

尽管牙琉雾人的计划实施得很顺利，但是本来应该被判有罪的扎克却在宣判之前失踪了。这使牙琉雾人时刻感到不安。另外一方面，他在委托土武六作伪证的时候就已经做好了灭口的准备，为了保险，他还把毒药放在指甲油里给了真琴，以便利用真琴一紧张就咬指甲的习惯造成“自杀”的假象。7年的时间过去了，那枚被当作凶器的邮票被真琴收藏起来，所以牙琉雾人一直没机会动手。直到绘濑土武六接受记者采访的时候，由于画家感受到雾人的威胁，于是就写了封回信，用那张有毒的邮票寄了出去。现在在牙琉雾人那里的来自绘濑土武六的信，就是指控他犯罪的铁证。

但是，这封信并不在王泥喜手里。成步堂给他的信只是一个“模型”而已。但是，原封信件的内容和检测结果，都被成步堂在监狱里用帽子上的摄像头拍了下来。结合之前的证据，牙琉雾人的犯罪事实已经昭然若揭了。

但是牙琉雾人并不肯认罪。因为之前所有的证据都是非法采集的，其法律意义和“伪证”没有区别。即使是他的弟弟响也站出来指证他也无济于事（现在牙琉检察官的精神世界已经上升到大义灭亲的境界了）。但是有一件事他不知道，这次的审判是引进了裁判员制度，最后被告有罪或者无罪要由6名裁判员来决定。虽然这些出身平民的裁判员对于法律知道的不多，但是作为一个人，他们具备人类最基本的素质：良知。

牙琉雾人听到这个消息之后几乎气疯了。在他看来，这些无知的愚民是不配在法律的殿堂上做出判决的。然而在他朝法庭上的众人发飙的时候，他嚣张的气焰和狂妄的言语依旧被摄像机拍了下来，传达到每一个裁判员的面前。

同日 中午12时48分 裁判员室。

“案子的审理到了现在，是你们判决的时候了。”成步堂对6名裁判员说道，“其实判断是很简单的。这个少女到底有没有给她父亲下毒，导致了她父亲的死亡呢?如果是的话，那她就是‘有罪’的。反过来说，假如毒药是由第三者所下，那么她就是‘无罪’的。判决的选择权，将在你们手下的控制器”

“对不起，请问一下……”6号裁判员对成步堂说道，“按照裁判员手册上所写，和当事人有关系的人必须回避这一裁决。那么我……”

成步堂对她说：“实际上，在这个案子里你是和他们没关系的。所以我才挑选了你。”

之后是表决的时刻。6号裁判员来到裁判的面板前，用戴着手镯的右手，在“无罪”的地方按了下去。

经过6名裁判员一致同意，被告人绘濑真琴谋杀罪名不成立，被宣判无罪。这是这个国家历史上第一次由一般市民做出的具有法律效力的裁决。

在判决下达的时候，牙琉雾人凄惨的笑声在整个大厅里回荡着。直到后来人去楼空的时候，这阵笑声依旧如同阴魂一般难以散去。在笑声中，人们听到了“恐惧”、“憎恨”和“绝望”。所谓善恶到头终有报，这个一直利用法律的漏洞谋取个人私利，拿法律的漏洞为自己做挡箭牌的人，在民众的审判下，得到了应有的下场。

10月10日上午10时48分，引田诊所。

在昏迷40多个小时之后，绘濑真琴恢复了意识。在阿托奎宁中毒之后还能苏醒，这已经是医学史上的奇迹了。经历了这起事件之后，她心中的阴霾终于消散了。从某种意义上讲，这种毒药解除了她心理上的“毒”，真是因祸得福。

在成步堂的事务所里，第6名裁判员——拉米罗亚和成步堂谈论着她的过去。在做完手术之后，她恢复了过去的记忆。原来她就是或真敷优海，在多年前的事故遭遇了意外，双目失明之后流落到了外国。原本以为自己失去了一切，但是现在她发现自己有两个优秀的孩子，成步堂将他们培养成了一流的人才。尽管他们两个并不知道双方的兄妹关系。也许在将来合适的时候，她会和这两个孩子见面的吧……

牙琉响也通过最后的审判，终于将自己心中的阴影彻底消除了。虽然乐队“牙琉Wave”解散了，许多“牙膏”们为之落泪，但是我们的明星检察官一定会在今后的演艺和司法事业中有新的作为。

成步堂经过这些年的磨砺，当“钢琴师”的阅历比做律师都要长了。在这次事件结束之后，他打算参加司法考试，重操旧业。传说中的刺猬头律师又要站在法庭的舞台上了，让我们拭目以待。

至于王泥喜和美贯，他们的职业生涯又有了新的起点。在将来，又会有什么奇怪的案子发生呢？但是有一点是确定的：到时候一定会有一位律师，在法庭上用手指履行一个法律工作者的职责：“异议あり！！”（完）

悠闲牧场远离都市的喧嚣！新完美人生体验精致爱情！



牧场物语无愧于MM杀手，一直是我很喜欢的作品，尤其是登陆掌机后，可以随时游玩使游戏的乐趣大大提升（不用每天为鸡啊狗的牵肠挂肚），所以当“完美人生”在PSP上“首发”时，我就已经奋战过一遍了。和以往的《牧场物语》相比，《新牧场物语~完美人生》画面和游戏风格变化很大，导致我一开始有点不能接受，不过，这一代的《新牧场物语》加强了故事性，感觉更倾向于育成类的RPG，到了后期也不会感到无聊和漫无目的，通关之后当然也更有成就感！



虽然PS2的此作又是一款冷饭作品，不过对于广大没有PSP的玩家来说，还是很值得玩一玩的，尤其是对于广大“牧场饭”，必定会给你全新的感受。

变化求生存嘛，呵呵，游戏也一样。

□文/转生之炎

Point 01 操作说明

基本操作	
○	确定，装备物品切换
△	交谈、使用道具、装备/卸下道具、扔下手中物品、出荷
□	装备物品切换（和○键切换顺序相反）
X	收获后的物品放入背包、打开菜单
R键	系统菜单；人物状况、出荷物品统计、机器人助手状况、地图、即时存档
L键	背包中的物品菜单、道具存放处

能力说明	
チャレンジ	勇气。到新大陆探险，此属性增加；
ラブ	爱。照顾动物，和村民交谈提高友好度，此属性增加；
インテリジェンス	知识。看电视，增加此属性；
グルメ	味觉。制作料理，增加此属性；
クリエイティブ	创造力。种植农作物并出荷，增加此属性；
ユーモア	幽默。和宠物交流，增加此属性。





Point 02 游戏背景

故事发生在南半球一个心形的小岛上。岛上居住着名叫HOBU的博士，他用自己的知识，花费大量精力创造了一名称为“INNOCENT LIFE”的少年，意为“完美生命”。

不过，博士创造这个“完美生命”也是有原因的。其实在很早以前，小岛上居住了两拨居民，但是，为了争夺岛上遗迹里肥沃的土地，两拨居民发生了战争，掌管土地的精灵被激怒了，它们将土地尽数封印，但善良的精灵也给人类留出了一个机会，就是用自己的爱心来培育植物，以自己的力量解除遗迹土地的封印。不过，精灵的苦心并没有被领会，其中一拨居民发现土地无法耕种后离开了岛屿，另一拨居民则运用自己的知识创造了自动化农场而继续生活，久而久之，精灵的存在也被人类淡忘，再这样下去，愤怒的精灵迟早有一天会毁去这个美丽的小岛，为了拯救小岛，拥有“无暇生命”的少年将用自己的一颗纯净之心来复活遗迹的农场……



Point 03 游戏流程

在居民登陆器中填写好自己的名字后，“无暇生命”就正式从培养器中诞生了。这时博士的好友GAYACK来访，博士拜托他教会主角基本的耕种技巧。

从博士处得到水壶后，主角被GAYACK带回家中继续培训。在自己家的庭院里，GAYACK模拟出一块土地，并让主角常识耕种。

CHECK POINT：装备锄头，随便挖个坑，然后和GAYACK对话，然后撒种……这一代终于改良方式了，种子可以一颗一颗地撒（我这里只种了一颗，呵呵，节约成习惯了= =），然后对话，浇水（初期当然只能一次浇一格），之后GAYACK会用时间器让植物生长发育，6天之后，收获土豆。走上左上方的出荷箱，按△出荷。



完成教学后回屋内，随后从GAYACK的妻子处得到一袋种子，到地下室和GAYACK交谈，获赠这袋种子，再上楼就看到GAYACK的孙子回来了，随后一起来到博士的研究所吃晚饭，算是为主角明天的出行庆祝。

第二天一早，在大屋的西边墓地找到正沉思的博士，随后，一个小胡子男人MOOLIGHT将主角带走，穿过一大段地道终于来到遗迹之前。这时主角已经很累了，所以还是先睡一觉吧。（勇气+1 爱心+1 知识+1）



第二天一大早就被新的导师LBANCO叫醒（看衣服开始我还以为是老人版精灵……），跟着他坐电梯上升，哈，游戏开始这么久，终于见到主题农场啦！迫不及待地拿出锄头准备开工，仔细一看，原来地上已经给你准备好一个3X3的位置，直接往里撒种子就成，完了别忘记浇水。这时老人会守在电梯门口，哪也去不了，既然没事做就好好参观一下这个天空大农场吧，不过现在还没什么农场的样子，因为都是一块块封印的石板……顺便和大家说说话认识几个新朋友，中午12点和下午6点分别有钟声提示，好不容易挨到下午6点，老头终于让开电梯，并告诉主角在植物结果这一周内他都会帮忙照看，然后走了。

这时也没别的事，回屋子看看电视睡觉吧，这里跟牧场往作都差不多，调查床选择记录休息或者不记录休息。

CHECK POINT：这一阵会比较无聊，因为基本上哪里都不能去……每

PS2	本刊译名：牧场物语完美无暇人生			CERO A
模拟养成角色扮演	MMV	7140日元	2007年3月29日	
	DVD-ROM	日版	1人	149KB

次跑到桥头都被叫回来，实在很郁闷，每天的时间都用不完，只好早睡早起，我的习惯是跑到湖边看风景打发时间，要不就去田里把石头拿来摆造型，好在过不了几天种子就在主角的精心护理下结出了果实。

CHECK POINT：电视节目频道

频道	内容	播放时间	频率	作用
ウェザ—ニュ—ス	天气预报	5:00～0:00	每日	知道明日天气
クッキングライフ	料理人生	6:00～16:00	每日	提高料理能力
ドラマ（アニメ1）	卡通节目	6:00～1:30	月水金	随机提高能力
ドラマ（アニメ2）	卡通节目	6:00～1:30	土日	随机提高能力
ドラマ（おはなし1）	卡通节目	6:00～1:30	月水金	随机提高能力
ドラマ（おはなし2）	卡通	6:00～1:30	火木	随机提高能力
ハ—バルガ—デン	ハ—バル花园	6:00～1:30	每日	卖花
ワ—ルドランチ	世界牧场	6:00～1:30	每日叭	买卖家

在MOOLIGHT老人的教导下把果实拿到市场上出售，当然得到了导师的夸奖，随后终于走出遗迹，然后小胡子又来了，说是要把主角带回去让博士看看，跟着他走出遗迹门口，发现地上躺着一个损坏的机器人，MOOLIGHT说这个可能是某个来探访遗迹的人遗落在这里的，想想也许可以废物利用也说不定，于是把它带走了。

CHECK POINT：后山有蘑菇可以采，但是需要道具来装，商店里有卖，2千多元。不过即使现在把后山的蘑菇采满也才卖300元，还不如种地呢。

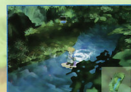
在博士家接受了全面坚持，结果很健康，博士终于放下心来，随后他叮嘱主角每个周日一定要回来让他做一次全面检查（不然就无法记录啊），不知不觉就到了中午，女佣VITA送上可口的饭菜，吃完饭后，博士派人接主角去参观一下村镇，车就停在门口，告别博士后主角就开始了他的城镇观光之旅，这里分布着各种商店、镇长家、学校、农场……观光完毕穿过山洞和森林回到遗迹。正准备回去时车上的女孩拉住了主角，并送给他一包种子。跟女孩道谢后大家各自道别，主角也开始了自己的独立生活。

春天

终于在这里开始了自己独立生活啦（活活，再也不用受人监视了），每天的工作还比较单调，把得到的种子都种下去吧，然后浇水……出荷……很块一周过去了，和博士约定的周日到了。再次回到博士家接受检查，结果依然很正常，还从博士那里得到一个方便收果实的筐子。随后从博士那里得到一个重要信息——小镇上有一个习俗，每年春天的第四个周日（1月28日）是传统的“春祭日”，为了那个重要的时刻，大家都会努力地耕作，到那天祭典的时候，大家都会拿出自己的庄稼进贡，而贡品必须是前一天出荷的作物。种类是除了白萝卜和马铃薯外的其他东西。

从现在开始要努力了，尽量要把庄稼集中到当天出荷。

CHECK POINT：此剧情之后终于可以在镇上自由行动并购买种子了，还可以和镇上的人交流收集情报。一周后到镇上插画教室和老师MASAMI对话，得到一个新的水



壶，一次可以撒三格水。

劳动的时候要注意画面静止时左下角的PP值，一旦降低到0就无法使用道具，不过可以通过博士家的检查器回复满值。

一转眼又到了周日，依旧回博士家检查，之后从博士那里得到一把蓝色的钥匙，博士还会再叮嘱一次春祭日的事。钥匙是用来开启山洞中小门的（就是城镇与住家中间的隧道），有可能钥匙不在背包里，那就通过道具整理箱拿（按方向键+X）。

CHECK POINT：山洞中有很多矿石，装备锤子可以开采，里面还有三个宝箱，打开后得到两颗黄色精灵石，一颗蓝色精灵石，每颗精灵石都有自己的作用。

黄色精灵石	加快区域内作物成长速度，浇水后土地多保持1天湿润状态；
蓝色精灵石	浇水后区域内土地多保持湿润状态6天；
红色精灵石	加快区域内作物成长速度，土地冬天不受天气影响变硬；
紫色精灵石	加快区域内作物成长速度，浇水后土地多保持4天湿润，出荷物品价格上升。
橙色精灵石	加快区域内作物成长速度。
绿色精灵石	加快区域内作物成长速度，浇水后土地多保持湿润状态六天。

春祭日很快到来了，前一天记得要收庄稼呀！主角照例来到博士家检查，检查完后在家稍等了一会，一个女孩跑来，带上主角一起参加山洞中的祭典。祭典开始后，先和每个人对话，将土曜日（星期六）出货的作物作为贡品，最后和女孩对话，然后和她一起回到博士的研究所，得到两个篮子。

下一个周日，又去博士家检查身体，这次博士竟然把上次那个破损的机器人给修好了，这下我们的主角终于有助手了，给它编辑一个名字后带它回遗迹。

CHECK POINT：此后按R键，菜单中添加机器人选项，一共有4项，可以给它设定工作内容，包括锄地，除去枯萎的花草作物，或者给水分不足的作物浇水，将砍下的木头或者敲打后的碎石收集起来出荷等等……并在菜单中决定它是开启还是关闭辅助劳动。这个机器人效率是很高的，要善加利用。

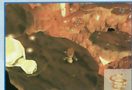
不知不觉中，春天结束了……

夏天

夏天的第一周终于繁忙起来。刚睁开眼就看到MAX老师已经等在旁边了，从MAX老师口中得知遗迹东边的断桥已经被修复，又有了新的冒险地区啦！而且有木船可以快速来回遗迹。

CHECK POINT：这时可以去商店购买一个露营帐篷，之后可以在外面睡觉记录，就不会因为走得太远而每天都被强制回家。实在很方便哦。

准备好一切后主角终于出发啦。先去后山，走过遗迹边的吊桥，穿过修好的桥，来到一个很大的温泉处，穿过被树木封住的路，进入一个山洞。这里又是一个矿石洞，进去开采矿石，并拿到两个黄色精灵石和两个蓝色精灵石。



加上我们之前得到的，现在已经有4个黄色精灵石了，把它们放在农田的祭坛上，第二天起来一看，封印已经解开了。又有新的地方可以种植东西了。

CHECK POINT：：解开封印的方法是将4块同种颜色的精灵石放到四个祭坛上，围成正方形，第二天封印就会解开，对应精灵石颜色的土地会增加精灵石所附带的对应属性。

CHECK POINT：想赚钱的人建议多种番茄，虽然只得50元一个，但天天有收成，而且一块田还有一定概率出两个，虽然很辛苦，不过也很赚哦。

田地的黄色封印已经解开了，温泉洞穴里的黄色封印大门也跟着打开了，回到刚才有黄色石头标记的大门前，进入后又发现一个宝箱，打开一看，是一块蓝色精灵石，这下蓝色精灵石也凑齐4块了。虽然前面还有通路，但外面的沙漠风沙太大暂时还无法前进。

拿回宝石后，在农场的祭坛上放上4块蓝色精灵石，蓝色的封印大门也解开了。这次打开的是动物小屋等设施。位置在遗迹收纳层的左边和右边，另外，老人住屋西面的门也打开了，里面有各种台式贩卖机，出售许多镇里商店里没有的种子和道具。

随后主角前往城镇，找牧场主人询问如何饲养动物，当他走出遗迹大门不远就发现门口停着一辆车，惊叹车子好漂亮的主角情不自禁地用手摸摸，突然发现车上留有一张纸条，原来，这车是博士送给他解开封印的礼物。有了车后，就能够通过温泉洞穴附近的沙地了。





坐上爱车前往城镇牧场（开车的时候无法使用L键和R键），找到主人JONATHAN，从他那里得到机器鸡，用途是照看你买的鸡。之后隔天对话，可以从他那里得到机器的牛和羊。

CHECK POINT：得到机器的动物后就可以购买动物来养了，方法是通过电视购物。频道是最下面的WORD LUNCH。这时还可以从平原上FISHER MEN那里学会吹口哨，从而骑上那里的野生马：）他白天会坐在平原的悬崖边钓鱼，和他对话可以借他的钓竿钓鱼，晚上可以留宿在他的帐篷里，有记录点，并且可以用他的机器补充PP值。

之后坐车再次向山洞出发，果然，之后就可以通过风沙地了。一直朝左上方前进，就来到一片绿色的大草原，还可以继续前进，突然，一间小屋出现在主角面前，原来，一个仙人老奶奶住在这里，她还替主角打开了温泉西面那个被树木挡住的小路。

CHECK POINT：沙漠里又有新的收获物，比较值钱，草原也有不少值钱的DD。

告别仙人老奶奶后返回温泉处，在左边找到小路，进入山洞。在第一层拿到一颗红色精灵石，一把LV2的职业斧头（可以砍伐木材了），一把LV2职业锄头（耕地范围扩展为三格）。从右边的出口进入下一层，得到红色精灵石一块，蓝色精灵石一块，LV2的镰刀一把（除草范围增至三格）山洞里还有一个有迷雾的地区无法前行。穿过一处横道又得到一颗红色精灵石，继续前行，下楼梯右上得到一包肥料，随后还能得到一颗蓝色精灵石，一颗紫色精灵石，一包肥料。

搜刮完毕，发现前面是死胡同了，原路返回遗迹后清点战果，红色的精灵石也快凑齐4个啦。

周日依旧是回博士那里检查，看到博士正在和机器人助手谈论申请认证注册的事，和主角一起偷听谈话的MARCIA也从博士的谈话中得知原来主角是机器人。不过，机器人也有一颗善良的心，所以他也不会介意的。这时镇长发现了正在偷听的两个小家伙，谈话终止，博士又单独和主角聊了一会送给他的车。随后主角回到遗迹。

第一周就这样过去了。

CHECK POINT：这时博士已经把机器人助手修好了，带助手回遗迹，虽然这时候也可以通过R键设定助手协助事项，不过先把能力练一练会比较有效率。

夏季商店里又出现了数种水果，还可以购买输送带等东西了。

CHECK POINT：元素石装备农具作用

红色小元素石	直接使用补充少量PP PP值。
黄色小元素石	装备农具后使用前25次不消耗PP值。
蓝色小元素石	装备在锄头水，挖地同时浇好水。

第二周，GAYCACK家的大狗生了小狗狗，因为无法照看便找到博士托管，这样我们的主角又多了一个好伙伴。

夏天的第三周，突然刮起了强烈的台风，主角很早便起来照看田里的作物，随后顶着大风来到博士家检查，刚刚检查完，MASAMI就急匆匆地来找博士，说岛上的火山依照现在的情况看来很可能会爆发，而小岛传说是由森林、水、火三大元素守护的，现在火精灵被忽视了，所以它才发怒引发火山爆发。MASAMI还希望博士把他拥有的红色精灵石交给主角，从而解开遗迹里的红色封印大门，进入里面拿到遗迹深处的水之精灵纹章，并送给仙人请求帮忙。

拿到红色精灵石（在收纳箱里）主角终于凑齐了4个，解开了红色的封印之门。沿途还能得到复活节铁锤，能敲碎LV2的石头。

拿到水之精灵纹章后，马上去找草原水的那个仙人老奶奶，从仙人那里得知让火之精灵息怒就必须得到水之精灵的帮助。而水之精灵的所在地就必须通过巨人之森，而要通过巨人之森就必须让森之精灵觉醒。仙人奶奶还用一块森之纹章换取了主角的水之纹章，之后告诉主角必须先去人鱼池见到人鱼，才能够进入巨人之森。

离开仙人家后，左行来到人鱼池，站在池边等一会，就见到好大一只人鱼，随后它帮忙解除了巨人之森入口处的迷雾。

进入巨人之森后不能再坐车了，在入口处得到一个宝箱，里面是“五月雨水壶”，最强的浇水器哦。再往里走虽然有路，但宝箱都上了封印……再往里走见到两个小矮人，谈话后四处走走发现路又被封住了，这里要到冬天才能继续前进了。

一转眼到了第四周，由于施工原因导致春祭会场的山洞发生毒气泄露，从女佣处得知要解决这次事件就要找商店的GARION商量，晚上在酒馆里找到他，和他谈话后知道解决毒气必须要用到店里出售的肥料（2000G一个，贵啊……）和两种草药（草药在遗迹里自动贩卖机处有卖，新出的）。

到祭坛那里，将祭坛后面的雕塑移动，腾出一块5X5的田地，使用刚刚买来的肥料将土地变得可以耕种，然后种下草药（必须种满），记得要每天去浇水。因为草药是春夏秋三季都能种植的，所以基本不担心过季枯萎问题，基本到秋天就会开花。

又过了一周，博士告诉主角家里的猫咪生病了，其实不是生病，而是怀上了小宝宝，不过它的年龄有点大了，所以显得有点吃力。

CHECK POINT：向FISHER借钓鱼竿后，家里可以做的料理数量会增加，增加的种类有寿司、煮鱼、烧鱼等

秋 天

一转眼，秋天来啦。又有新种子来，快去买种子吧！

CHECK POINT：因为秋天的事件相对少一些，大家若是想提升道具等级的话，最好将机器人助手设置到停止状态，自己多劳动劳动。

很快，夏天种下的草药终于开花啦，扩散的毒气终于被吸收掉了，走出山洞时遇见了MARCO,为了表示对主角的感谢，他给主角增添了新的功能。

为了进入巨人之森，主角来到镇里打听情报，不过没有什么收获，主角还是一个人去了巨人之森，在入口碰到两个精灵，红色的爱心精灵和蓝色的

知性精灵，他们告诉主角，要进入巨人之森必须先找到他们的另外一个伙伴，记忆精灵。因为只有他才知道巨人之森的入口。



正当主角一筹莫展的时候，突然想起博士曾经说过的话，如果有疑问，可以去向仙人打听。找到仙人后，从她那里得知精灵就像孩子脾气，喜欢自己躲起来，只有热闹的聚会之类能够将他们吸引出来。说完，仙女便消失了，说是要去什么精灵塔等候主角。

主角又陷入了沉思中。

暂时没什么事发生，于是又回到农场继续经营，周日来到博士家，得知猫妈妈已经生下了她的宝宝，但是因为年纪太大，所以猫妈妈死去了，悲伤的主角和他的朋友一起来到猫妈妈的坟墓前，看着朋友悲伤得泪流满面，虽然无法流泪，但主角也感觉到心中有一种无法描述的难受的感觉。

拜祭完了猫妈妈，两个人回到博士家，从猫猫的两个宝宝中挑选一次喂养（黑色和白色），从此，农场里又多了一个成员，给它取个好听的名字吧

CHECK POINT：冬天马上来了，地上能够种植的作物大幅减少，不过，故事的许多重要情节都会在这个季节发生，第一周后农场的祭坛会浮起，上面的精灵石能够取下，和其他颜色的更换，这样又可以用凑齐的同种颜色精灵石去解开农场里其他被封印的土地了。抓住时机赶紧种庄稼吧！



秋天的第二周，终于镇里每年都要举行蘑菇大会，不过这时酒吧工作的NANA却说有事要和主角商量，出发前和女佣聊天，她会提醒说到了冬天就不能继续种庄稼了，不过，还是有 办法解决的。条件是买到**ポインセチ**和**ケール**种子，用五月雨水壶浇灌精灵池之水，这样还是可以继续种植的。精灵池之水就在遗迹家畜小屋的外面池子里。

向女佣道谢后，主角驾车来到酒吧里，和MASAMI打过招呼，从NANA那里得知蘑菇大会的具体举行时间，并答应帮他去蘑菇森林采集100G的**ポルチ—二**。第二天去采蘑菇，位置是遗迹东面森林的深处。完成后交给NANA，她会告诉主角如何在大会上获得优胜。即用**ポルチ—二**材料制成**ハンバ—グ**。不过要想获得优胜，对熟练度要求可是很高的哦。

CHECK POINT：这个剧情是有时间限制的，必须在下午4点前将她要的东西交给她，才能得到情报作为回礼。而蘑菇大会的举办时间是秋季第四周的周日下午4点到晚上11点。地点是MISAMI的酒吧。



很快就到了第三周，博士教给了主角增强机器助手功能的办法。这需要收集120块普通矿石，各个洞穴里都有，很简单。集齐后就能增加机器助手的能力了。

第四周，蘑菇大会终于如期举行，会后从NANA那里得到一袋肥料作为礼物。随后又继续投入到繁忙的劳动中……第五周，博士告诉主角市长夫人有事找他。但女佣却告诉主角博士的身体不太好，希望主角帮忙让博士好起来。主角当然答应下来。

之后去市长办公厅，得知冬天会举办圣诞派对，为了准备到时候吃的 蛋糕，希望主角参与帮忙。具体的事情要到派对的前一天，即23日告诉主角。

随后来到商店，正准备找 MASAMI商量事情，突然看到GARION也在这里，从GARION那里又得到了新的种子“圣诞红”20个，这又是一种能够在冬天生长的种子。他还告诉主角，只要细心地培育“圣诞红”，到圣诞节时会开出美丽的花，到时候MASAMI会把它全都布置在小镇里，博士看到这样的情景，说不定身体也会好起来。



冬天

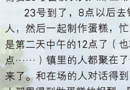
一觉醒来……寒冬终于来临了……农场外全是白茫茫的一片。



按照女佣先前的提示，用五月雨水壶装满精灵池之水，浇灌到田地里就发现积雪化开了，照常耕作。不过，到自动贩卖机处就会发现，这里只有两种种子出售了。一种是圣诞红，一种是莴苣。不过剧情需要还是多种点圣诞红吧，至少需要20个。

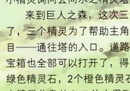
第一周周日，去检查身体时得知，让记忆的小精灵出现也需要“圣诞红”的花，所以，大把大把地种吧！这一周没有别的事，努力地当农民……疯狂地种圣诞红……很快就到了第二周，博士告诉主角如何寻找精灵和如何解决火山爆发的危机。其他也没别事，继续经营花园……第三周，周日到博士那里得知24日的圣诞大会将在镇长家举行，不过，需要23号去镇长夫人那里帮忙。

23号到了，8点以后去镇长家厨房找到镇长夫人，然后一起制作蛋糕，忙了一晚上，醒来时已经是第二天中午的12点了（也就是圣诞节平安夜的12点……）镇里的人都聚在了一起，连生病的博士也来了。和在场的人对话得到不同的礼物，从镇长夫人那里得到做蛋糕的报酬。随后在CHARLES的建议下和博士一起回家，一路上，博士看到镇上满是主角种植的美丽“圣诞红”，心情十分高兴，可是，刚刚到家时，正当女佣出来迎接，博士却突然倒下了……

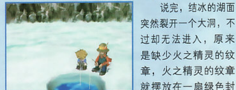


这时，一直没有出现的记忆小精灵却突然现身了，也许是镇里热闹的气氛将它吸引了，它告诉主角，博士暂时没有危险，但是，单靠它的力量也无法支撑多久。精灵希望主角能够解决火山喷发的危机，这样也算完成了博士的心愿。之后，女佣便留下来照顾生病的博士，而主角则独自前往巨人之森，找三个小精灵询问去向水之精灵塔的方法。

来到巨人之森，这次三个小精灵终于都在这里了，三个精灵为了帮助主角而显现了它们的本来面目——通往塔的入口。道路打开后，原来被封印的宝箱也全部可以打开了，得到4个红色精灵石，2个绿色精灵石，2个橙色精灵石，1个紫色精灵石。在小精灵化身的入口处也得到两个宝箱，分别是1个绿色精灵石和一把巨人斧。



找到精灵塔，终于见到了等候在这里的仙人，她归还了主角的水之精灵纹章，将纹章放置祭坛，水之精灵终于出现，它告诉主角，要拯救小岛，单靠水精灵的力量还不够，还必须找到水之圣杯，结合它的力量来压制火精灵的怒气。



说完，结冰的湖面突然裂开一个大洞，不过却无法进入，原来是缺少火之精灵的纹章，火之精灵的纹章就摆放在一扇绿色封印大门之后，知道怎么办了吧。回遗迹，在农场的祭坛水使用精灵石搭配，分别解开各个颜色的封印之门，依次是：绿色、紫色、蓝色、橘色。

进入绿色的封印大门后，火之精灵的纹章就在最深处。得到后系统自动送回遗迹的收纳箱，返回遗迹取到火之精灵纹章。前往先前地下湖裂口处的入口，进入洞穴，将火之精灵纹章放入像水池一样的圣杯中。火之精灵终于显现出它的实体，结合水之精灵的力量将它的怒气熄灭，火山爆发的危机终于得到解除。

回到小镇，从镇长处得到10个肥料，还有大家对主角的感谢信，之后女孩却跑过来叫主角赶紧去博士家。急急忙忙赶去发现博士的病情急剧恶化了，不过，看到主角成功地解决了小岛的危机，博士非常开心，带着欣慰的笑容离开了人世……

Point 04 相关资料

几个钓鱼的地点：
大平原的悬崖边，和FISHER对话
温泉旁已经修复的桥边，只能白天钓
遗迹东边蘑菇森林上方通路，结冰的湖面上一个洞

家畜名单

家畜	中文名	收货物	初期出货价格	出货日
にわとり	鸡	蛋	50G	每日
ミルク	牛	牛奶	150G	每日
ウ—ル	羊	羊毛	800G	金

工具名称及作用

名称	中文名	作用	消费PP值
铁のクワ	铁锄	耕田	2
博士のジョウロ	博士的壶	浇水	1
种ぶくろ	种子袋	装种子	0
铁のオノ	铁斧	砍木材	5
铁のカマ	铁镰刀	除草	1
铁のハンマ—	铁锤	碎石、平整土地	5
ブ—メラン	回力标	除草	–
水铁炮	水枪	浇水	–
山癀	收获篮	可放100件物品	–
スケ—ルパック	Scale pack	收获作物	–
バル—ンテント	帐篷	野外过夜并记录	–
ただの　石	普通矿石	碎石可能出现	–
パワ—ソ—ル	力量鞋垫	方向键可跑步(冬季外)	–
スノ—ソ—ル	雪鞋垫	冬季跑步防滑用	–
ジュエル	精灵石	解开土地封印	–

作物名单

名字	中文名	种子价格	出货价格
アスパラ	芦笋	40G	100G
イチゴ	草莓	20G	100G
かぶ	萝卜	10G	60G
キャベツ	圆白菜	30G	250G
きゅうり	黄瓜	12G	80G
じゃがいも	土豆	8G	50G
スイカ	西瓜	35G	250G
チュ—リップ	郁金香	9G	60G
パンジ—	蝴蝶花	12G	80G

鬼武者 觉醒

第二話

和平的短暂和战争有着紧密的关系，然而战争之外的灾难是连战士也惧怕的。信长之后，幻魔再次被邪恶势力唤醒，而且力量更为强大。南光坊天海和阿伦开始四处追讨幻魔，拯救百姓。然而，一个巨大的阴谋正在笼罩着整个日本，天海他们的目标就是……

□责编/小沛

百鬼夜行

战国乱世本应早早就结束的。

但，在日本国内真正看不到刀光剑影，仅仅是五年前的事。

那时，抵抗丰臣秀吉到最后的就是关东太守北条氏政父子。他们在小田原城遭到讨伐，从那之后，在日本的六十余个州内，便再没有反抗秀吉的大名了。

秀吉动用了二十余万大军与北条家进行作战，这是场早已注定胜败的战争。

对北条家的军队来说，这是场惨烈的战斗。但是对秀吉集结的军队来说，这场战争的对象只不过是八王子城、蕨城以及山中城等北条家的下属城郭。以秀吉军队的兵力攻陷这些城郭，快则一日，慢则不足五日便可得手。随后对小田原城的进攻就可转移为长期包围战。

虽然叫做小田原合战，但实际上秀吉的大军只是包围在小田原城的周围，切断他们的兵力、粮草。与通常的合战是完全不同的。另外，在这个时期，效力于武家的徒步武士、足轻等军事阶级与农民阶级完全分离。所以，这次的小田原合战与一般的民众是没有什么关系的。他们每日继续耕田、经商，对他们来说，战争与掠夺的时代已经远去了。

但实际上，战争的阴霾却早已开始在人们的头顶上汇集。

三年前的文禄元年（一五九二），秀吉为了入侵明朝，开始集结大量的军力进攻朝鲜。

与曾经的侵略不同，这次的朝鲜侵入战没有把全部的农民子弟都加入军队。但为了集结大军，还是需要花费大量的费用。奉命远征的大名们把这些负担都加到了领地内的领民身上；而且等待渡海的武士们，一想到自己要去一个见都没见过的异国，不安的气馁在出发之前就已经扩散了。

本应在世间消失殆尽的战乱阴影，再一次覆盖了世间万象。山村中也流传起了不安的谣言——到了夜间，怪物就会横行，袭击人类。

自古，在山野中出现怪物袭击人类的故事并不少。但大多都是平安、镰仓时代的故事，最近的也只不过是在永禄（一五五八～一五六九）年间有过谣传。进入天正时代后，虽然听老人说过，但实际遇到的人却完全没有。

这个常识，现在被完全颠覆了。

在木曾山的山村里，太阳落山后，农民们都不回家，挤在一起向里山上望去。

无论男女老幼，人们的脸上都充满了不安的神色：“那个大师不会有事吧？”

“那个大师看起来挺强啊！也不知道他的法力对山上的妖怪起不起作用，希望他们平安归来……”

“比起大师，还是那个小姑娘更让人担心，那么活泼的小姑娘要是被妖怪吃了……”

村民们胡乱猜测着，目不转睛地看着山上。

但是，除了听到风吹树木发出的沙沙声以外，没有任何东西。村民们内心的紧张不安在慢慢加剧。就在这时，身后突然传来了一个充满阳刚的声音，把村民们吓得魂飞魄散。

“哦，抱歉，吓到你们了吧。”

村民们回过头去看，只见一个身着墨染衣服的僧侣站在那里，脸上尽是歉意之色，用手挠着头。

“什么啊，吓死我们了，你也是大师吗？”

看到村民们都安下心了，这个僧人向前迈出一步，问道：“这里还来了其它的僧人？”

“是啊。一个衣服上装配着漂亮铠甲的僧人，还有一个十三、四岁的小姑娘，不知道是不是尼姑，好像死缠着那个僧人。”

“哦，带着姑娘的僧人，真是少见。”

僧侣自言自语道：“他们俩已经见面了啊，离来比睿山差不多一个月了。没想到现在竟然到木曾山里退治幻魔。”

“啊？大师您说什么？”

“没什么，没什么。”僧人摆着手说道：“那个僧侣和小姑娘到山里去了是吧。我在前面的村子听说这座山里有怪物？”

“是、是的。以前在战争中死去的武士的亡灵会在夜里出现。”

农夫颤抖着身体，哆嗦着说道：“这几年它们开始袭击村民了。在做完农活回家的路上以及去邻村的途中，已经有好几个人都被吃了。我们一点办法也没有，只能在天黑后不出门……那边的老婆婆生病了，现在她的孙女尾泽上山去采草药了。”

旁边一个瘦弱的老年女性，拄着拐杖费力地站起来，脸上尽是担心的表情，向山上望去。

“村民们束手无策的时候，那个大师和小姑娘就来了。听说山里有怪物后就立刻进山了。”

“那个僧侣的头发雪白，整齐的梳在头上，一看就是个可靠的人。”

“是前辈啊，那就没什么好担心的了。”僧侣会心地笑起来：“如果是那个师父的话，你们以后就不用担心怪物了。那个小姑娘也不会有事的，你们放心好了。”

“是、是吗？师父，你认识那个大师吗？”面如土色的老婆婆拉着僧侣的袖口问道。

“要说认识也算认识吧。总之他与我之间还有些事情没解决，现在我要去帮他降妖除魔了！”

僧人那结实而宽厚的背部背着一杆长枪。枪柄长及两米，枪头也两尺有余，是一杆大身枪。在枪头的根部有镰刀型的侧刃，就像两个翅膀一样。

“这个师父看起来也很厉害啊！老婆婆，您别担心了，有两个这么厉害的师父，尾泽一定会平安回来的。”

村民们突然有了勇气，老婆婆双手合十在心中默默祈祷。

夕阳渐渐落下，黑夜即将降临山村。远处突然响起了急促的脚步声，那是一个少女在拼命逃跑。回头看去，只见几个怪异的身影在后方追赶。那些怪影全都带着斗笠，穿着盔甲，手持生锈的长枪，一边怪叫着一边追了过来。他们的身子就像在合战中战死的足轻亡灵。少女在这异常恐怖的威胁中飞奔着，怀里紧紧地握着一个装有草药的袋子。

“不、不行了。我快跑不动了，但是不把药给婆婆送去的话……”尾泽想自己要是不逞强就好了，恐惧所带来的悔意充斥着她的心头。她觉得自己的脚步开始飘忽，腿开始发软。但是，不能倒下去。在这里倒下的话一切就都完了，一定会被那些贪婪的怪物吃得精光。

尾泽觉得自己得心脏都快跳出来了，不由得加快了脚步。但是，疲劳已经到了极限，身体开始不听使唤。

身后追赶得脚步声越发接近了。不行了，怪物追上来了——尾泽绝望了，就在这时，面前突然出现了一面墙。

“啊！！”一双温热而有力的大手扶住了即将倒下的尾泽。少女吓得缩成一团。突然，耳边响起了一个声音：“做得很好。现在没事了。”

这是人类的语言。尾泽睁开紧闭的双眼，看着面前这个人——刹那间，仁王屹立在少女的面前。代代相传、守护墓地与寺庙的仁王来救我了！少女看着面前这个人威严的面容想道。

这个仁王一般的人全身都穿着坚固的甲胄，他把少女挡在身后，说道：“阿伦，这个女孩就交给你了。别靠近那些怪物。”

“就交给我吧。倒是天海你，别轻敌啊。”从尾泽的身后传来了一个女孩的声音。

“是谁呢？”，尾泽正想着，自己的肩膀就被紧紧地抓住了。

“啊！”尾泽惊慌地尖叫了一声，身体向后倒去，好像把抓住她肩膀的那个人也一并带倒了。紧接着一个生气的声音说道：

“慌什么！既然我说交给我了就没问题了！你就等着看天海的表演吧。”

“对、对不起……嗯？”尾泽顺着那个生气的声音看去，却发现站在自己面前的是一个不过十三、四岁的小女孩，一对坚毅而倔强的大眼睛正怒气冲冲地看着自己。

她的头发与一般村子里的姑娘不同，柔长而有光泽的头发在头上盘成一个圆，还有一缕垂在背后，这个发型无论走到哪里都很引人注目。

尾泽急忙道歉：“真是对不起！那个，那位大师是叫做天海吧？”

少女点点头，微笑着说：“他是从比睿山延历寺来的。叫南光坊天海。我叫阿伦。”这个自称为阿伦的少女用自豪的目光看着叫做天海的男子。

比睿山延历寺是天台宗的总本山。天海看来应该是有名的僧侣吧，尾泽想道。

天海一边发出异样的声音一边冲到怪物面前，丝毫没有畏惧之色。最前面

的怪物挥舞着长枪向天海跳了过来，就在这一刹那，只见天海的身体瞬间加速，从背后取出锡杖向怪物打去，那锡杖好像一下子伸长了数倍。当然，锡杖其实并没有伸长。而是天海的身体像鞭子一样舞动起来，右臂与锡杖融合为一体，彷佛就是锡杖瞬间伸长了。

天海突然的一击，击碎了先头怪物的面部。随后，他用更快的速度回旋身体，卷起了旋风，剩下的怪物中有好几个都被吹得四散分离。

“真、真厉害……”尾泽看得目瞪口呆。阿伦向天海喊道：“天海！一只也别放过！分散的幻魔没有统领，这样反而更加危险！”

天海挥舞着锡杖，加快了旋转的速度，快得肉眼根本看不清楚。剩下的足轻怪物不断被打飞，全身粉碎，噼噼啪啪地掉落在地上。

没用多久，怪物只剩下一只了。这只怪物好像略比其它的足轻怪物显得机敏。它彷佛看出了天海锡杖的行进轨迹，从地面上跳了起来。这意外的动作就连天海也没有看出来，锡杖没有集中怪物。那怪物越过天海，落在了阿伦和尾泽的近处。

“啊！！”尾泽一声尖叫，浑身登时僵硬得一动不动。阿伦咬紧嘴唇，飞快地冲到前面。但是那怪物发出一声怪叫，像猿猴一样，快速地从阿伦身旁跑过。

“糟了！明明是幻魔，怎么会有自己的思维！”天海向阿伦大声喊道：“快追，阿伦！要是让它跑到人居住的地方就麻烦了！”

“知道了！”但是，那怪物的速度太快了。即便是天海，也很难追得上。

怪物在山路上飞快地逃跑，它的面前突然出现了一个僧人模样的男人。

“危险！快躲开！普通的刀枪对它不起作用！”天海向那个人急切地喊道。

“我知道，不用你说。就让你见识见识宝藏院十文字枪的威力吧！”高高扬起的枪头与侧刃形成一个十字图案。

“宝藏院！”天海不禁叫出声来。

就在这时，那怪物怪叫着从僧侣头顶上跳过。转瞬间，僧侣的十文字枪就刺了出去，怪物扭着身子躲开了，它大叫着，就好像自己获得了胜利。就在这时，僧侣抽回了十文字枪，枪的侧刃砍中了怪物的脖子。他随即旋转枪身，用力地击打在怪物的身体上，把怪物狠狠地摔在地上。随后僧侣又提起长枪，像闪电一样刺在怪物身上。

怪物悲鸣着，化作了一阵烟。僧侣把长枪换到左手，右手用力地向天海与阿伦挥舞着。

“终于找到你们了。天海殿下，阿伦殿下。我叫奥藏院胤春，前来帮助二位退治幻魔。”

天海放下手中的锡杖，脸上露出了安心的笑容：“你帮了我们大忙。要是让这家伙跑到村子里，还不知道要有多少无辜的人死去。今天你让我见识了宝藏院流的枪术。”

天海向僧侣表示谢意，这个自称奥藏院胤春的僧侣看起来像个兵法家。他大笑着，把长枪的后部插在地上，说道：

“光是靠像您这样继承了鬼之血的人来退治幻魔是不够的。如果有什么用得着我的地方，您尽管吩咐。”胤春用力地拍了拍胸口，认真地说：“我刚刚从同伴那里得到了值得关注的消息。”

“哦，是什么？”天海有些惊讶，胤春继续说道：“现在各地都有幻魔猖獗，而且情况越来越严重。这看起来并不是简单的妖魔作怪。我想一定是有幻魔王在幕后捣鬼。”

胤春的表情有些复杂，用试探性的声音问道：“我希望这并不是真的。不过，如果封印了幻魔王的鬼之武具在比睿山上就好了。”

“这点不用担心。鬼之笼手封在本山的深山里，我们决不会交给幻魔的。”

“那就好。”胤春继续说道：“接下来是从大阪城、伏见城中传来的消息。太阁殿下好像有不同寻常的动向。”

“什么？！秀吉殿下！他怎么了？！”天海焦急地问道。

胤春的表情一下子沉了下来，用阴郁的口气说道：“我想您也知道，太阁殿下正在进攻高丽，但是进展并不顺利。现在他打算把新的兵力支援到前线，挽回颓势。但是，把现在已经渡海的人都算上，大名们已经没有什么剩余力量了。不知道到底是从什么地方集结的兵力。”

“难道说，送去前线的是幻魔？”天海的语气中充满了惊诧。

天海继续说道：“这个消息并不确定。不过太阁殿下继承了信长殿下的衣钵，从这点来看，太阁殿下学习信长殿下的做法也不是不可能。除此以外，还有一个让人感兴趣的消息。从谣传来看，太阁殿下并不是幻魔。与作为人类出生、同时又是幻魔王的信长殿下不同。我现在有些怀疑，以人类之身是否能够操控幻魔。而且还听说太阁殿下还没有下定决心大量制造幻魔。”

“嗯……太阁殿下如果要得到幻魔的军事力量，只要把自己也变成幻魔就行了。”天海暗自思索着，突然间，脸部的肌肉都紧绷起来。

阿伦大概猜到了天海在想什么，弯着腰，小心翼翼地说：“天海，如果太阁殿下能够操纵幻魔并制造出幻魔大军，那我们的本山就危险了。”

“我刚刚也想到了这一点。我们不清楚太阁殿下对幻魔了解到什么程度。如果他知道了打倒信长时的手法，那麻烦就大了。他一定会用信长的力量来进攻我们。”

阿伦的表情一瞬间改变了。她那无所畏惧。略显泼辣的表情突然笼罩上了一层不安的阴云。

胤春继续说道：“小僧也在考虑这件事。如果太阁殿下到了本山的话，说不定日本六十余个州都会有幻魔横行。到那时候只靠像您这样的继承了鬼之血的人，恐怕也无法挽回局面。”

“正如你所说。虽然还有其他的继承鬼之血的净化师，但人数远远不够。”

胤春看着紧咬嘴唇的天海，说道：“正因为如此，我才会把讨伐幻魔的技能教给那些鬼族以外的人。但是，完全没有人能够全部掌握。没办法，以人类之身确实有些难。”

“兵法者的技能、刀匠们制作的武具以及身为净化师的鬼——即便把这些集结到一起，还是会有阻止不了的东西。”

天海威严的面孔露出一丝不屑，说道：“我们是与幻魔作战、以封印为毕生事业的净化师。此外，还有像你这样从幻魔手中拯救苦难人民的兵法者。但是另一方面，也有为了一己私欲而利用幻魔作乱的人。”

“你说的是信长殿下吧。但是天海，据我所知，信长殿下是被南蛮来的一只幻魔所诱惑才做出那种事的。”

“胤春殿下，这些你是从柳生殿下那听说的吧。”柳生一族在整个战国时期都很活跃，可以说是兵法之乡。他们所修炼的兵法与宝藏院相同，所以二者有很深的交往。胤春自己也数次与统领柳生一族的新阴流的本家——柳生石舟・斋宗严交手，二人成为了好朋友。

“柳生殿下也听说了幻魔复活的传言，并且他们随时会来帮忙。另外加贺的富田重政、萨摩的东乡重位殿下都决定助我们一臂之力。”

“中条流的富田殿下、自显流的东乡殿下，真是难得。”天海面色凝重：“那么，如果有关太阁的谣传是真的，这么做也没什么用。总之我先回本山加强守备力量。”

“对！我们的兵法对待杂兵没什么问题，但如果是大将级别的大幻魔我也不知道会有什么效果。只要没有大家伙出现。”胤春豪爽地大笑着，突然说道：“差点忘了。听说聚乐第的关白殿下有些不寻常的举动。”

“不寻常？什么意思。那个关白就是丰臣秀次吧。”

“对。追根溯源，他是太阁殿下的嫂子所生。在叔叔成为天下人之后，他也成了近江、大和的太守。但其实他原本只是尾张百姓的孩子。估计他自己也没想到现在是如此多灾多难。”

胤春把长枪背到背上，继续说道：“但是，他作为大将，必须在战场上向属下表现出自己的勇猛，秀次殿下一定很辛苦。初次上阵就是和内府交手，也就是长久手合战。”

“没错。秀次殿下作为太阁——不，那时候还是羽柴筑前守唯一的大将，他采用了“中入”这个战术。在我看来，这个做法实在有些勉强。无论对战争多么在行的人也不一定能运用得好，更何况还是与内府作战。”

所谓的内府是指内大臣的官位。是作为朝臣最高的官位，历史上也没有几个。但是，现在说到日本的内府，已经成为了拥有关东六国、二百五十万石的大大名——德川加康的专属名词。

“家康殿下是连太阁殿下也高看一眼的作战高手。秀次殿下没多久就被打败了，太阁殿下钦点的几名勇将也都战死了，最后只好逃回来。”

胤春的脸上尽是怀念的表情，天海看着他。心里想：看来这个僧侣在出家之前是个走遍各地战场的武士。或许他真的参加了那场战役也说不定。

“所谓中入，就是在战斗胶着，双方都无法顺利出手的时候使用的战术。秘密地迂回到敌人后方，搅乱他们的阵地，趁虚而入，一举击破敌人已经混乱的阵形，最后取得胜利。这个战术的效果十分显著，但无奈何是一个极难的技巧，没有极佳的素质是无法使用的。”

天海一边想象中入的具体情形，一边对胤春说：“是的，你对此很熟悉啊！”

“秀次殿下不走运就在这点上”，胤春继续说道：“与内府殿下作战，中入之类的战法并不是秀次殿下所能运用的。我想，恐怕由太阁殿下亲手培养出来的武将，无论谁都是一样的，秀次殿下真的很不走运。”

“这点我也知道。有了这种痛苦的经历，不知道关白殿下会有什么样的异常举动。”

“或许初次作战失败的秀次殿下想的是自己也要成为秀吉那样有能力的大将。听说在与朝鲜的战争中，他也尽了百分之二百的力去作战，但是回到日本之后还是遭到了太阁殿下的责骂。后来，太阁殿下生了阿拾。为了阿拾的将来，太阁殿下准备把关白的位子抢回来。”

“如果对手是关白的话，那就更没有办法了。我听说现在关白在聚乐第闭门不出，而且政务等事宜也不管了。”

“关白开始学习兵法了？”天海突然说道。

“不愧是南光坊，一眼就看出来了。”胤春佩服地说道：“确实如此。现在聚乐第设有极致的道场，募集了各家名流的武艺者。他们并不是作为家臣被关白招募到聚乐第的，而是作为纯粹的兵法者到那里去向关白教授技艺的。”

“这样啊……你也去过了吗？”天海问道。胤春苦笑着摆摆手说：“很遗憾，我虽然没去过，但是从到宝藏院拜访修行的兵法者那里听到了一个传闻。如果太阁真的在策划幻魔的复活，那么关白一定是第一个目标。所以他不知道从何处察觉到这点，为了对抗而做着周密的准备。天海，你不动心吗？”

天海的态度很谨慎。这时阿伦在天海的身后发话了：“在这里猜来猜去的怎么也不会知道真正的情形。秀次殿下如果帮助我们那就好办多了。就算不行，有那么多的一流武者在一起也对咱们有帮助。至少先去看看怎么样？”

“就是啊！如果太阁殿下真的在策划幻魔复活，那我们可就麻烦大了。要是能结识到可靠的伙伴就没什么问题了。”

“嗯……看来无论怎么样，都得去实地确认一下了。”天海从地上站起来，戴上了斗笠。“总之，先去京都看看。反正我们也好久没回比睿山了。正好去看看鬼之笼手怎么样了。”

“那就这么定了！顺便把尾泽妹妹送回去，要点谢礼。嘿嘿！”阿伦拍着尾泽的肩膀，爽朗地笑着。

（未完待续）

寂静岭 Vol.05

潜伏在记忆深处的恐怖回忆

口责编/北斗

驾车前往布拉玛市寻求救援的布比尔发现寂静岭通往其他地方的道路完全给封死了。另一方面，哈里在搜索医院的时候再次遭遇到了袭击，袭击哈里的到底是纯粹的怪物，还是因为某种原因变成怪物的人呢？

第三节

哈里有些恍惚，有一种杀人后的感觉。虽然对方是长得如同护士一样的怪物，但是外形像人，而且哈里拿枪对准时还把它当做一个女人，所以他总有一种负罪感。它真的是怪物而不是被控制了的人吗？哈里不知道问了自己多少遍，就连寻找女儿的心思都没有了。他如同梦游一般地行走在医院走廊里，漫无目的地拖动着沉重的脚步。

哈里不知不觉之间来到了地下一层，这里好像是医疗用品仓库，但是现在的情形则是：东西全都散落在地板上，落满了灰尘。尽管哈里还处在恍惚状态，但直觉还是提示他这里也许有重要的线索——哈里马上对这个房间产生了怀疑。地板上散落的乱七八糟，连下脚的地方也没有，但是旁边装东西架子的横板上面什么东西都没有放。走近之后，地板上还有拖拽过东西的痕迹。哈里暗自寻思与架子有什么联系，用手轻轻拉了一下，架子就这样被拉了出来……就像拉门一样。

哈里把架子完全拽出来后，里面露出了一个门，原来这是暗门。一想到这里就是监禁雪莉的地方，本该兴奋的哈里却畏缩不前——他害怕了。刚刚杀死怪物的烦躁心情还没有得到缓解，接着对要新碰面的怪物产生说不出的恐怖。哈里颓然地坐下去，脑袋依靠着大门，合上眼睛，现在时间应该是中午了吧？已经有十二个小时没有睡觉了吧？哈里就这样，在疲劳和困倦中睡着了。

“爸爸。”雪莉依偎着坐在俱乐部凳子上的哈里。“你困了吗？”雪莉带着关切的神情望着从刚才就开始闭上眼睛用手捂着头一动不动的哈里。哈里因为想到已经不在而深爱着的妻子而伤神，所以才会沉默无语。对她的思念占据了哈里整个心，而得不到她的抚慰，哈里只能一个人独自伤感。

“喂，爸爸。”雪莉不停地摇晃哈里的膝盖。“爸爸要打起精神啊，我不想爸爸死掉，雪莉不喜欢独自一个人。”可怜的哀求一直传到哈里心里，他睁开了沉重的眼皮，雪莉在哭。这个孩子……只有三岁就能理解死亡的感受了，她很害怕他的爸爸也没有了。雪莉咬着嘴唇，浑身都在颤抖，哈里觉得心脏中了沉重的一击。你是一个父亲，怎么能总是哭哭啼啼的呢？哈里一下觉得朱蒂正在看着他。

爸爸搂紧女儿。

“对不起了，雪莉。爸爸把你疏忽了，爸爸眼前还有更重要的人要保护。”一个非常非常重要的人，一个无论付出什么都要保护的人。我们会永远在一起，不会分开！

哈里醒了，原来他躺在落满灰尘的仓库里睡了一觉。眼睛边上还湿着，是梦到雪莉的原因吧？心里这么想着，似乎心情得到缓解了。此刻哈里感觉神清气爽，在完全清醒了以后，哈里看了看手表，他正好睡了三十分钟。只有三十分钟，庆幸没有被怪物发现，哈里想这一定是朱蒂在另一个世界保护着他。

哈里坐起来，再次面对暗门，杀掉护士的负罪感和对怪物的恐怖感全都消失了，他心里想的就剩下找回女儿的想法了。站起身，打开门，没有怪物，只不过是一个类似仓库的密室。密室里什么东西都没有，但是地板上有一个可以揭开的板子，打开后看到一个通往地下去的楼梯。走下隐藏的台阶，哈里发现走廊两边的样子，同刚刚在医院的走廊一样。走廊两边都是病人的病房，哈里感觉又回到了刚刚走过的地方，但是没有一点回到了熟悉地方的安全感；完全相反，这里的黑暗似乎是由空气造成的，而且黑暗空气的密度越来越浓，电筒能照到的范围也越来越小。忽然之间的寒气，让哈里感觉有一条蛇在后背上潜伏。

这里也一样。跟学校的钟塔里面一样，在这里和在对立学校时的气氛一样，好像在一个次元空间。口袋里的收音机突然发出噪音，深不见底的走廊传来有人走进的脚步声，慢慢地靠近，在灯光能照到的范围下，哈里看到对手又是一个“护士”。不是哈里刚刚打倒的，而是另一个人。长着一张比前一个护士要老很多的面孔，头发的颜色也不一样，脸上带着惨淡的笑，上半身前倾姿势，背部凸起东西都一样。不一样的地方就是，这次的护士手里握着一根粗大的注射器——应该是在病人晚期，要得到家属同意才能使用的注射器。可怪物似乎不想经过哈里同意，就要对本人使用。这回，哈里神志很清醒，他现在只想救出雪莉。

怪物身中两弹。

护士手捂肚子倒下，鲜血从指间流出来——但是事情还没有结束，一声撕肺的尖叫，又出现一个怪物。它也从走廊深处冲出来，越过刚刚倒下的护士尸体，向哈里发动进攻。新的怪物看起来是名男医生，他手里拿着剪刀。哈里轻轻地躲过剪刀，开枪还击。可惜子弹只是擦过怪物的左肩。要是变成和怪物的接近战，那将对哈里很不利——没有机会瞄准。哈里和怪物近身扭打的时候，剪刀猛地刺向了他的右手，手枪掉了。现在的哈里不但要使用电筒寻找怪物的行踪，还要空手作战，他做好了拼死一搏的准备，抓紧怪物握刀的右手，用自己的头猛撞怪物脸。怪物发出了疼痛的声音，原来这种攻击也有效果，哈里得到机会，使用电筒猛砸怪物右手，剪刀也掉在了地板上。趁着对方没有武器，哈里用身体把怪物撞倒，电筒也从兜里掉了出去，不知道照着什么地方。黑暗中怪物勒住哈里的头，手指慢慢箍紧他的脖子，哈里用左手拉扯怪物的手指，右手在地板上摸索手枪，刚才应该是掉在这附近，只要找到手枪……

手指接触到冰凉的金属，是怪物的剪刀，哈里立刻抓住剪刀，刺向怪物。从怪物嗓子里窜出含糊不清的痛苦叫声，哈里终于从怪物纠缠里逃出来了，哈里赶忙起身拾起电筒，他要看看怪物还能不能起身。在袖珍电筒微弱的范围下，看到怪物在地板上左右翻滚，头部插着剪刀。

哈里用枪对准怪物，结束了战斗。怪物就是怪物，不值得浪费同情心。

透过地板缝隙，似乎可以看到地狱。哈里一个人继续前进，陪伴他的只有沉重的脚步声。

只剩下四颗子弹……此外，哈里已经疲惫不堪，真不敢想象，要是再遇见怪物，哈里还能否战斗。做好拼命的思想准备，哈里继续一个一个房间的检查。每进入一个空房间，哈里都会感到安心，同时也对没有发现女儿而沮丧。

“这里是……”虽然最后一个房间也同其他房间一样，空空如也，但是气氛明显地不一样。这是一个缺乏鲜活生命的房间，里面只有一个床及床头的柜子，屋子虽然不像旅馆那样干净，但也保持得十分整洁，似乎是最近有什么人在这里养病，刚刚退院……

哈里忽然感觉心脏收缩了一下：雪莉曾被禁闭在这里，又转移了出去？想到这里，哈里注意到了床头柜上的照片。照片吸引着哈里的视线，他甚至有一点吃惊：照片上是一名带着忧郁表情少女——她长得和哈里在密多威驰小学的锅炉房里看到过的少女一模一样。不，她们就是同一个人！

这是怎么一回事呢，哈里根本不明白。但是，哈里感觉雪莉并没有在这里被禁闭过，房间里住的是这个少女。可是，这个少女又是谁呢？

第四节

不但在整个医院里也没有找到雪莉，而且连线索也没有了。最后可以做的事就是问问那个可疑的考夫曼医生，可是他已经不在医院了，过了这么长时间，即使立刻出去也找不到他。难道只剩安静地等待布拉玛市警察，依靠他们才能够找到雪莉了吗？哈里失落地再次回到一楼。

来到之前到过的放火门处，原来在门里面可以打开锁，推开门，哈里顿时呆立不动。一切都发生了变化，这里已不是刚来时明亮的房间了，医院的门和窗户、里面的医疗设备、还有走廊和楼梯上



的墙壁，都开始慢慢地腐朽了，是被黑暗慢慢地侵蚀。哈里离开没有多长时间，但是这里的时间仿佛发生了疯狂变化，一切都像是经过了几十年后的情景。

哈里向门口走去，茫然地望着四周，世界完全颠倒了。这里就像戏剧舞台，由道具装饰，可以在两个世界之间转化，哈里感觉只有这么想才觉得合理。表和里……难道寂静岭也存在两个？不需要什么理论来证明，之前那两个学校和刚才这两个医院就是证据。前面有声响，哈里在诊疗室门口站住。谁在里面？又是一个“护士”？

趁着没有被发现赶快走，还是检查一下吧，或者是那个考夫曼医生突然回来寻找什么东西呢？哈里做了一个深呼吸，抓紧手枪，刚才跟怪物搏斗时被划伤的手，仍然还丝丝地疼，不但身体的所有关节都在痛，而且哈里因为过度疲劳，脚步也变得沉重起来，这都是因为刚刚身体剧烈活动了一阵。但是，没有办法，现在只有继续前进。哈里想，如果再碰到怪物，赶快跑就是了，要是能够跑出来的话……哈里边想边推开门，然后猛地一下冲了进去，用手枪和电筒指着感觉是活物的东西，桌子下面藏着一个护士，她用模糊的眼睛望着哈里。现在可以轻而易举地开枪了——

可是哈里的指间没有扣扳机，因为这个护士的脸——她没有歪斜着嘴笑，背部也没有凸起的东西。

“太好了，还有人。”她从桌子底下爬出来，兴奋地对哈里说。哈里把枪放下来，不应该拿枪对着向你微笑的女士。“我叫丽莎·加兰，你叫我丽莎就行。”“哈里·梅森，叫我哈里吧。”直爽的女孩，丽莎的开朗好像感染了哈里，紧张的心情得到了放松。

“我都等了好久了，希望有什么人能找到我。”“我在找人，还有个问题想问你，那个，其他的护士们——她们都变得非常奇怪，正常的人只有你一个。”“真的吗，她们有什么奇怪的？在我昏迷的时候，那些患者都消失了——这里发生了什么事？”“我也不知道，我只是来这个镇上旅游，我来的时候，这个小镇就变得非常怪异。”“这是一场噩梦，我真想快点醒来。”刚才的笑脸不见了，丽莎有点害怕。哈里，只有低下头“是啊是啊”的表示同情。

“你带着我赶快从这里离开吧。”“当然——但是我还有事情必须要做，我要找到女儿。”“你和她走散了？”“嗯，是个七岁的小女孩，梳着黑色短发，她叫雪莉。你知道她在哪吗？”“我刚刚一直都在昏迷——对不起。”“没关系，这又不是你的错。”现在哈里只有问最后一个问题了，虽然不像是与雪莉有关系，但是哈里倒很在意。

“我在地下室的密室里看到一个女孩的照片，她是谁呢？”“你说什么？密室？”“你知道？在与地下仓库相连的一个房间里。”忽然有什么东西响，不知道什么地方的警报器在响。“我的头……”哈里用手扶着自己的额头。“怎么了，哈里？”丽莎奇怪地看着哈里，看起来像是她听不到突然的警报声一样，是只有哈里才能听到的声音，还是因为头痛产生的幻觉呢？

“哈里，振作一点！哈里！”

哈里……哈里……丽莎的声音越来越远，很快就听不见了。脑袋里还是剧烈的痛，哈里受不了这种痛苦，突然睁开眼睛，发现丽莎不在了，正在侵蚀的黑暗也不见了，哈里似乎又回到了初次那个明亮的诊疗室。“已经晚了。”丽莎在同谁说话吗？“你是……？”“现在也许晚了……我是达里娅·吉尔斯。”

使哈里吃了一惊的声音，这是教会修女的声音。“为什么这么说？”“天已经黑了——”达里娅带着可怕的眼神说着，仿佛她自己都已经被陶醉了。“黑暗正在侵蚀着小镇，可以清洗卑鄙者的欲望——这是不是像梦话一样。你还不明白，这一天终于要来了……”哈里目瞪口呆。

这个女人还真是病人，因为镇上的奇异变化，开始幻想了。但是哈里的这些想法，随着达里娅的诉说，也变得成为幻想了。“你看过印章一样的地面了吧？”“印章？你是说学校庭院的魔法阵？”“那是萨缪尔的标志。画在小镇上的各个地方，在一切都结束之前，一定要阻止印章。”

萨缪尔——也叫红蛇，既是恶魔又是天使。

“只有你才可以阻止，我不行。当你完成的时候，黑暗将会散去……你也会找到雪莉。现在你去小镇上的另外一个教堂，去阻止阴谋。”达里娅把握在手上的什么东西，摆在桌子上。

似乎是钥匙。

但是仔细查看后，才发现的确是钥匙。钥匙闪动着让人模糊的金属光泽。达里娅忽然从房间消失，又是在没有察觉的时候。哈里有些莫名其妙，难道那个女人会玩魔术？

——女巫，哈里脑里一下掠过这个词语。

第五节

早就应该想到了，哈里不在咖啡馆，他没有听劝告，肯定是出去寻找女儿了。

希比尔只有耸了耸肩，因为她自己也没有遵守约定，说好了去布拉玛市寻找救援，可是连寂静岭都出不去，她找了很多路，可是只有一条回到寂静岭的路。没有办法，只有回到咖啡屋，希比尔想等哈里回来后，谈谈情况，可是哈里迟迟没有回来，她只好一直等下去。为了防止怪物袭击，她把手枪皮套系在腰上，里面装有一把左轮手枪。她在咖啡店的隐蔽地方藏了起来，然后无意之中睡着了。天亮以后，一直到了中午，哈里还是没有回来。

“那——现在怎么办呢？”希比尔决定不等哈里了，自己出去看一看。在小镇上搜查的时候，遭遇到几只疯狗和怪鸟，希比尔以前就接受过正规的枪械训练，对付这几只怪物易如反掌。希比尔想她是警察，所以消灭这些东西没有什么问题，可像是哈里这样的普通市民也许已经被怪物吞掉了。

“现在可是非常时刻啊！”希比尔再次回到咖啡馆。尽管已经决定好了不等，但是她还是非常想见哈里。希比尔觉得现在这种境况简直就像是被人捉弄一样，在整个小镇里差不多只有哈里和她两个人，干脆帮助哈里一起寻找女儿吧？这本来就是警察应做的责任。

虽然认为达里娅是幻想，但是从她知道小镇上的魔法阵看来，达里娅的幻想里还是有一点真实成分，现在只有靠这些线索来寻找雪莉了。这些话连哈里自己都不十分相信，但他还是去寻找“另一个教堂”了。哈里在医院里的厨房里找了些面包和牛奶，然后边吃边看地图，上面除了巴尔干教堂，没有“另一个教堂”，也许那个教堂不是什么宏伟的建筑。所以作为观光手册上的地图，没有把它登上去。话是这么说，但是也不可能在小镇上到处寻找啊：寂静岭上到处都有怪物。

哈里看了一眼达里娅给他的钥匙，钥匙把柄处似乎刻有白金汉宫一样的花纹，上面镶有一个古董商店的名字。那个名字就印在地图上，这不会是为了宣传自己的商店，而发给游人能打开商店门的钥匙吧？不会有人做这种连一点防盗意识都没有的举动。总之去那里看一看，也许到了那里钥匙也会起些别的什么作用。

出了奥柯密拉医院，沿着克莱顿路，哈里向曾经去过的警察局方向走去。拐进瑟甘东路后，向前一点，再沿着西蒙尼路一直向北。只要口袋里的收音机一发出声音，哈里马上就找到隐蔽处藏好，等着疯狗或者怪鸟经过。本来也可以收拾掉几只怪物，但手枪里只剩下四颗子弹，也许解决一只怪物后，子弹就没有了。现在还没有弹药补给，所以哈里想节省子弹——现在还不到非用不可的时候。

怪物惨嚎过后，掉了下去。

作为布拉玛市屈指可数的几个枪法一流的警察，而且有着多次与罪犯枪战的经验，怪鸟要想在这样的人手中逃命，几乎是不可能的。希比尔向旁边一倒，躲过怪鸟从空中发动的袭击，一眨眼的工夫又反身举枪射击，怪鸟就被击中。“想偷袭我你还嫩了点儿，混蛋。”希比尔嘴角弯了弯，又用脚狠狠踹了一脚苟延残喘的怪物。

这下可以安心地喝口水了。希比尔在公共汽车站附近的小卖店前大口大口地喝着可乐，这时她注意到有脚步声靠近。希比尔藏在建筑阴影里，观察道路上的情况，是不是疯狗呢？脚步声的主人是？由于到处都弥漫着可恶的迷雾，所以什么也看不清楚，但似乎是个人，很着急地从西蒙尼路上走过。

是哈里吗？希比尔大睁着眼睛，没有注意到可乐已经从倾斜的瓶子里流出来了。

前面就是古董店了。哈里用钥匙打开古董店的门，里面都是一些质地古老品质优良的英国式日常用品，大部分都是小件的物品，很适合游客买来当做纪念品，这里没有一点像是教堂的样子。哈里注意到古董店里面的打字机，外形看起来已经很古老了，感觉应该是价值不菲的古董。打字机被镶到墙上，同其他的商品分开摆放，哈里想了想，用手向里压了打字机一下，打字机开始缓慢地移动，露出一个可以往里面前进的隐蔽洞口。哈里惊奇地向后退了一步，握紧手枪，他听到鞋的声音，有人走进这个房间。

“哈里！”哈里听到这个声音怔住了，是咖啡馆的那个女警。“希比尔！？”哈里又惊又喜，之前的疲劳和恐惧似乎都被希比尔赶跑了，感觉就是又看到了亲人一样。“你没有事太好了，刚才我一直为你担心。”“希比尔你能回来太好了！是找到支援的警察了吗？他们都在外面吗？”“可惜——”希比尔简单地说了一遍情况，她脸上少了一些神采。“所以我来找你哈里，一个人很危险。你在这附近跑过的时候被我偶然看见，真是太好了。”哈里一脸愕然。

“那样的话已经……”哈里脸上的表情似乎就是被医生宣布了死亡日期一样。可是希比尔又笑了，“没关系，布拉玛市的警察一定回来。我们这么久没有消息，警察们现在一定正在往这里赶过来，他们注意到了寂静岭的奇异变化之后，一定会先派营救小队先进来。也许还要耽误一点时间，你再等一等吧。”“你这么觉得吗？”“是啊，他们一定会来帮助我们。你找到女儿了没有？有什么线索吗？”“喔，怎么说呢，有一个叫达里娅·吉尔斯的修女对我说雪莉被坏人绑架了，还告诉了我很多事情。她就像是有幻想症一样，不能完全让人相信。”

“这里还有别人？”“嗯，在奥柯密拉医院里还有一个叫考夫曼的医生和一个丽莎护士。还有，那个叫达里娅的女人好像胡乱说什么黑暗正在侵蚀这个小镇之类的话。”“黑暗侵蚀小镇？就是说毒品吧。因为早已被销毁的迷幻剂PTV再次出现，寂静岭的警察正在搜查地下贩卖麻药的路径，她是不是为了告发麻药的路径才会这么说？”“我想这里还有更深的意思。”

之前发生的奇异事件再次从哈里脑海里浮出：钟塔那一面的学校，医院里发生的变化——这寂静岭是否也存在表与里两个地方呢？把这些想法跟希比尔说了，她也不会明白，希比尔只看过那种人间不存在的怪物，可以说成是因为发生了环境污染啊、受到核实验的影响啊、从军事基地跑出来的啊这种只有小孩子才会相信的话。

“如果小镇还有人的话，这么说来……”希比尔好像想起什么一样，似乎有什么话不能对哈里说。“你见过她？”

“…………”哈里的脸色一下子变了。（未完待续）

丁丁历险记

三年前的心情笔记 我的街霸生涯自白书（下）

叶丁专栏

Vol.002

叶丁，《电软》的"魔法师"，目前在THQ就职Cinematic Artist。从1994年开始涉足国内游戏及动漫界，并为《电软》及《游戏创造》做特约撰稿人。

超杀，从这一代街霸开始了。用超杀终结对手时的万丈光芒，我们叫做太阳，这个名词一直持续到Zero时代，即使那时已不再是太阳的样子了。太阳让有些人走火入魔了，最明显的就是许毒了（对于"毒"的解释亦见上期专栏，大家为玩游戏中毒的人在其姓氏后加上一个"毒"字称呼之）：非太阳不打，没打出来就捶胸顿足，打出来的时候嘿嘿直笑。为了蓄超杀槽，经常出现对手就一丝血了，许毒跑到屏幕边缘自己空中龙卷旋风腿蓄气……如果对手这时候冲上来拼命，许毒宁肯挨打也不出手，毒得可以。伴随超杀的出现，还带来了超杀表情，目前来说只有许毒拥有——在即将终结对手的情况下出超杀，表情会有极其丰富的表演，有的时候我们都不看屏幕只看许毒的脸，想想真应该用相机记录那些宝贵时刻。记得快毕业的时候大家去卡拉OK，点给许毒的歌都是"我的太阳"、"九千九百九十九个太阳"、"草原上升起不落的太阳"等等关于太阳的歌曲，哈哈。

过了一段，我们在9#的BBS上大谈我们班的街霸水平如何，结果高年级的丁某一宿舍向我们挑战了。当时我们兴致勃勃地前去，对方基本就用Ryu和Ken的，战术单一不过操作极为熟练，尤其发波动拳的流利程度……被逼在角里的时候只有小升龙有机会出来。当时我们极不适应他们的公式打法，不过很快就发现其近身战出错率太高，只适应远距离战。于是接近战成了对他们公式打法的克星。因为这个，我甚至养成了经常大摇大摆走向对手的习惯（当然，方法因人而异），一旦接近战开始抻距离，他们犯错误极多，就谈不上胜算了。

那个时候，算是最钻研街霸的时候了，每个人的技巧、每个人的弱点、如何连续技、心理战如何打……

后来《Street Fighter Zero》也出PC版了，大家就转战Zero。这时候也没有时间去体会新人物了，大致上还是凭着以前的感觉打，不过Zero中轻中重目押连续技大家也用。最有意思的是Ryu和Ken合斗Vega，当时的确很新鲜，于是对战累了大家就合斗警察。

开始的时候众人还是不太知道怎么打，Vega实在很猛。有趣的是，在对战的时候经常出现一个人要出超杀，而另一个人不小心先把Vega打倒使其暂时无敌而错过超杀的情况，于是这位操纵者就成了Vega一伙儿的帮凶——我们是这么叫的。及至后来发现了技巧，导致合斗Vega的连击数直线上升，我们不断在BBS上更新连击数：从十几、二十几，直到四十多，记不清楚最后是多少了，大概45还是48连击的样子吧。方法就是，Ryu和Ken各站Vega一边，先打破Vega的防御，然后Ryu使用蹲下轻拳，Ken使用轻龙卷旋风腿，如此不停地连续。直到Vega的血差不多没了，Ken再使出Level3的神龙拳，目的是即使Vega死了也可以追加连技数。如此一来，Vega一旦被打破防御，就是一个死字，所以合斗也渐渐没有了趣味。等后来到了Zero3的时候，同样的方式再加上Zero3里气绝之后接着打连击数会继续计算的设定，所以上百连击（当然显示就到99）也是常事了。

之后去编辑部的时候，和特工黄切磋了Super Street Fighter和Zero，当时还有King，小龙等人。特工黄的确厉害，每个人物钻研细致，不过可能是他让着我，感觉水平差距不大。不过他的古怪技巧让我瞠目结舌，最为佩服的就是Ken的轻腿7 Hits，当时实在没有想到能使出这样的连续技（虽然后来自己也可以了）。因为切磋的结果还不错，当时自己有些自满的情绪，直到之后去了趟上海，才知道什么是一山还有一山高。

那是Street Fighter Zero 2出了之后，我和一心去上海，这个家伙非要跟叶伟和张弦说我有多厉害，好像我是到上海来挑战的一样。于是，一个傍晚，我去了张弦的家（好像是），而有个上海高手早就等在那里了（Sorry，不记得高手的名字了，有些神秘感更好吧）。没聊几句便打开土星开战Street Fighter Zero 2，我打得谨慎小心，稍微劣势不过也差不太多，互有胜负。大家聊着聊着，统一认识还是MD上的Super Street Fighter 2好，于是张弦拿出珍藏的原版Super Street Fighter——败、惨败、惨败得很。估计大战了一百几十盘（也可能不止），打到凌晨3点多，而败率大概90%……擦汗，那是我唯一一次输得心服口服。高手使用的警察Vega以及印度达尔锡最为让我惊叹。我笨，我一直不知道连续重击也可以达成连续技，比如飞龙的蹲下重拳2次，可以明确出来2 Hits Combo。还有警察的直立重腿也可以达到2段连击。还有很多技巧我都不清楚，上海这位高手的一一讲解，让我一晚上受益非浅。当时只可惜天亮得太早，最后凌晨4点和高手走在上海早上清冷的街上时，我们还在兴致勃勃地说着街霸。

怀念那次切磋，可惜没有机会再次请教了。哦，对了，高手好像是SEGA上海某机厅的原店长（编者注：这的确是位街霸高人，朋友间都称其为老D——不是电软早期的那位编辑）。

上海之旅让我体会到了那种修炼无止境的感觉，这也是我街霸生涯的转折点了。那之后唯一的长进就是对印度达尔锡的修炼。不过我也没有很耐心地修炼，因为现有的技术在学校已经吃得开，水平相当的也就许毒和张毒了；和大家对战时，也不用那种与高手对决时的谨慎小心的心态了，上来就压着别人打。我的习惯是同水平相当的人认真打，这是尊重别人（比如和许毒张毒）；同高手拼命打，这是锻炼自己（不过从上海那次以后，很少机会与高手对决了）；而同比自己弱的人打时，我不会把对方逼得太厉害，差不多就可以了。如果他太狂妄，那就好好教训他一盘，也让他知道厉害。

那时候已经是Zero2的时代，大家开始忙各自的事情，也没时间去钻研Zero2的新系统了，虽然也打，但已远远不如当年《Super Street Fighter 2X》时候的状况。慢慢地，漫不经心的打斗让我的风格从谨慎小心以守为攻的实战风格，变成了上来就疯狂进攻的华丽派，水平也就是慢慢下降了，当然这与街霸风格的慢慢变化以及周围的环境也有关系。

那个时候我最喜欢用的词就是："胡摇乱搓"。一开局，不管三七二十一，跳过去或者滚过去从使用轻击开始，把别人压在角落里面乱殴，手上自然也没有那么多精确的输入了，就是一边按拳腿，一边不停地乱搓，再掺加些喜欢的背投。即使自己挨打了，也要进攻为主、防御为辅，即便使用Ryu也是如此——不过想想，也真算是有趣的。

当时PC上的Zero2也出了，有趣的事情也不多了，倒是记得许毒新养成个习惯，就是出了预计可以终结对手的超杀后，他会"潇洒"地把手柄扔向旁边的床上。如果对手over了倒也罢，可有时候对手突发克招挡过了超杀，然后猛攻，这时许毒只好手忙脚乱地拣手柄，不过一般是来不及了，只好下局报仇。OC是Zero里面变化丰富的技术，不过大家还停留在16人街霸的感觉上，没有钻研OC的使用，也就是我有时候尝试尝试。

《Street Fighter Zero3》推出的时候，超多的人物和3种格斗风格让大家更无心练习，不过好在2X的人物回来了，而且有了X模式，倒可以好好怀念一下，虽然格斗系统已经大不一样了。我在这时候认识了女友，而在我的介绍下，女友对街霸的热情竟也是不弱。挑挑拣拣下，她喜欢使用的角色竟然是桑吉尔夫！她厉害，虽然不是经常练习，但是却经常打得拇指发麻，而且虽然胡摇乱搓，但是绕把一圈两圈的超杀照出不误，可能是Zero系列对输入要求宽松的缘故吧。她与宿舍同学对战时，像什么前进舍身受攻击之后的背技反击，倒地之后起身瞬间绕把两圈超杀等等也频频发出，闹得同学也不知道她到底真厉害还是……

之后就是出国了，除了怀念就是偶尔在PS上用《Street Fighter Zero 3》打打电脑，虽然我最不喜欢的事情就是与电脑对战……无奈，已经远离江湖，无论是人还是地域，而且，自己已没有那时的斗志了。

我不是什么高手，起码现在不是了吧，以前没准算是；上面这些东西也就是一流水帐，不是给别人看的，是给自己回忆的。我想每个喜欢街霸、生活中曾经有街霸的玩家都有自己的街霸生涯，虽然不一样，但是那确确实实带给了我们感动，对曾经在江湖中的感觉是那么留恋。但是我知道，再也不会有那样沉浸于江湖的时候了。

我喜欢街霸，永远。





我想每个喜欢街霸、生活中曾经有街霸的玩家都有自己的街霸生涯

之后去编辑部的时候，和特工黄切磋了Super Street Fighter和Zero，当时还有King，小龙等人。特工黄的确厉害，每个人物钻研细致。

风清云淡

育碧七年回首，回忆在时间中变得模糊且真实

叶伟专栏
Vol.001

（一）

人有的时候真是很奇怪。我不得不相信，冥冥之中有一些东西为你做着安排。就好像七年前那个寒春，当我西装革履，穿着大衣踏入时代华润广场的大门时，似乎感到正在履行命运对我的安排。

从那天开始，我再也没在日常场合穿过如此正规的衣服。面试的时候，Ubi上海制作室的老大吉乐斯对我说：别再穿这种衣服来了，搞得大家都不自在。我环顾四周，确实也是，虽然室外仍然只有零度，室内的空调却热得让人透不过气来，绝大多数的员工衣着休闲，穿着T-Shirt，懒懒地（最起码，照我当时看来，确实是非常慵懒的）半躺在电脑前面，一点也没有工作气氛。

这是我第一次如此直接地面对软件开发行业，说实话，我对如此的工作环境毫无思想准备。

吉乐斯对我的面试显然非常满意，这应该得益于我的口语表达能力。此外，比较凑巧的是，面试之前我在路边摊买到了刚出版的最新一期《电子游戏软件》，上面正好有我写的专题以及和当时日本几大游戏软件开发商老总的合影。在面试之时我自然拿出来Show给吉乐斯看，想来这些大佬的面子也确实给我进阶游戏开发业助了一臂之力。

（不过对于这些老家伙来说我可能算是个霉星：就在我采访他们之后不久，SNK宣布破产，高堂良彦退职，接着Sega的中山隼雄也黯然离去。唯一没受影响的大概就是Namco的中村雅哉了，我也确实对这位老先生有着很好的感觉。）

面谈结束之时，吉乐斯带我在公司里转了一圈。当时Ubi上海制作所在华润时代的17楼占了整整一层，大约1500平米左右（18楼有半层，是Ubi的市场发行以及汉化部门所在），但员工寥寥，开发人员在20名左右。吉乐斯兴致勃勃地把一个正在运行的F1版本Show给我看（事后我才知道那就是Ubi上海所制作的第一个PS游戏：摩纳哥赛车），并且询问我的看法。当时正是南梦宫的RR风行天下的时代，看惯了Namco美术实力的我，怎么也没法接受Monaco GP那样貌似Cheap的画面。然而，当着未来老大和未来同事的面，我无论如何也没法把“不行”两个字说出口，只能唯唯道：还行、还行，就是不知道画面是否还能有点进步的空间。

“当然有。”吉乐斯说，“那就要看你们的了。”

事实上，吉乐斯是个不太准确的称呼，老板的全名叫做Gilles Langourieux。说来惭愧地很，这么多年下来，我仍然不能准确掌握法国人名的发音，至于Langourieux，我是直到现在也不知道该怎么念。

反正他的官方大名是兰吉利，挺有趣的一个翻译。而更有趣的，是他的助理居然也姓兰——当然，兰海文先生是中国人，但这实在是让人感到愉快的巧合。

总之，1999年的2月22日，我终于正式地踏入了育碧的大门。

实际上，Ubi并不是当时我最喜欢的游戏公司。和绝大多数那时的中国玩家一样，我那个时候的梦想便是进入Sega, Namco或者Square那样的日本会社。这个愿望是如此地强烈，以至于我在采访中山隼雄的时候差一点儿就求他让我进Sega打杂儿了，可惜那时Sega在中国只有一个做街机的世嘉华翰，南梦宫也是如此。世嘉华翰的李伟宏先生还有上海南梦宫的钱自清先生都是我的朋友，我也很清楚这个行业距我的游戏梦相差太远，所以并没有像我其他几位朋友那样加入了街机事业。

我对Ubi的认识——在1999年的初春——就只有Rayman这个东西，而且还是SS版的。说起来，Rayman给我留下的印象就是画面不错，游戏一般（当时我特别不喜欢节奏慢的Platform游戏），由于我对游戏完全是凭兴趣出发，所以至今也没有把Rayman一代通过关，现在看来这似乎有点儿太对不起Michel和Serge两位大大了。

在我当时的意识中，雷曼多少还算一个有点儿名气的游戏，所以第一感觉是或许这个公司也还不算太坏。而兰吉利让我做的第一个项目正好又是当时我最喜欢的赛车类型，所以总感觉凭着自己的水平，应该可以轻易Handle。

现在回想起来，这想法可真算是幼稚到了极点。不过育碧上海当时就是这样，带着所有员工，懵懂地怀着满腔热情，往前直闯。

报到那天我认识了翁颖明，有时完全没有关联的人们就这样被机缘推到一起来了。

翁是当时上海育碧里唯一比我年长的中方员工，他毕业于上海外国语学院，后来赴新西兰奥塔哥大学读取MBA学位，是90年代末国内最炙手可热的海归之一。据他后来说，在来育碧之前有好几个Offer，其中包括一个领事馆的工作（似乎是奥地利领事馆？有待核实），不过他还是对做游戏有点兴趣，所以就这样来到了育碧。

翁颖明是育碧上海制作所的第一位中方员工，之所以要强调制作所，是因为在96年的时候，育碧是先以发行、代理商的面目出现的，从贵都大酒店的办事处搬到东平路之后，才增加了制作部门。上海育碧最早的一批骨干核心，就是在这个时候被招募进来的。

翁后来招募的校友吴东浩成为了育碧首任项目经理，而吴的第一个项目——同时也是育碧上海的第一个正式Console项目——就是摩纳哥大赛的PS版移植工作。

育碧当时有两个拳头产品：一个就是前面所提到的Rayman，还有一个便是以F1为原型的Monaco GP。法国人对F1大赛有着特殊的感情，而Monaco GP的PC版也确实以逼真的手感和优异的画面在当时获得了很高的评价，时值PS刚刚开始风行，把这个游戏从PC搬到PS上也就成为再自然不过的事情了。

当时的育碧除了热血青年，便真的是什么也没有了。不过这些热血青年的素质至今仍然让人赞不绝口，其中一大批优秀的程序员、游戏设计师，硬是白手起家，在完全一穷二白的情况下完成了移植工作，这个游戏最终在Official PlayStation Magazine中得到了7/10的评价，成绩相当不错。

但当我在面试并参观它的画面时根本就不知道这么多。把它和Namco——这个在那时已经有了45年历史并且是PS时代索尼最亲密的第三方相比较显然是极为不公平的，但当时的我在感性上却完全罔顾了这个巨大的壕沟，现在想想确实觉得自己的渺小和可笑。

总之，摩纳哥PS版的成功，不但使得育碧上海制作所站稳了脚跟，同时更给这个年轻的公司带来了巨大的发展机会。此后，Rayman 2 PS版、Donald Duck Quark Attack PS版、Jungle Book PS版等等一系列移植作品蜂拥而至，而Monaco GP也自然而然地迎来了它的续作：F1 Racing Simulation。

前面我说过，Monaco GP是一款基于F1规则的游戏。之所以说是基于F1规则而不是真正的F1，正是因为缺少F1的官方授权。所以公司只能转而购买摩纳哥赛道的授权来打擦边球（选择摩纳哥的原因是这条赛道风景最优美，弯道也最多，对主机机能和驾驶技术的考验都是最高的），但F1针对的是核心玩家，对于没有授权的游戏，哪怕做得再出色也是不能令人满意的。所以Ubi在此后费了很大的力气，终于从System Soft的手里获得了二次授权。

我还记得在IGN上，曾经有一篇报道把Ubi与System Soft的这次合作称为“Wedding in Paradise”。我不知道这是不是Ubi Marketing的舆论策略，如果不是，那起码反映出业界对Ubi制作能力的肯定。不过，只有我们这些真正战斗在开发第一线的员工，才知道这个Paradise简直连Hell都不如——这是后话，我会慢慢说到的。

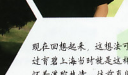
翁颖明那个时候还和他的助理张瑞坐在18楼，而不是开发团队集中的17楼。想来主要是项目处于Conception阶段，还没有必要扩张自己的地盘。张瑞是个身材修长的女孩，总的来说算是个漂亮MM——如果她能多学习一下合理的化妆技巧，并且使用质量较好的唇膏的话就更加完美了。张瑞来了没多久，与我们同楼在Alcatel工作的一个四十岁老外就开始成天给她送花，并且甘愿忍受她的娇嗔而低三下四，是当时很有名的故事。

冥冥之中，是有一些事情为你做着安排，就好像七年前那个寒春。





叶伟，1994年成为电软专职撰稿人，99年加入法国育碧上海分公司，历任游戏设计师、制作人等重要职位，2006年自立门户，现为某游戏企业总裁兼执行董事。



现在回想起来，这想法可真算是幼稚到了极点。不过育碧上海当时就是这样，带着所有员工，懵懂地怀着满腔热情，往前直闯。

游心戏梦

记忆的沙漏瓶在即将遗忘的时候轮回着

轮回

时间如同一个封闭的沙漏，总是在不起眼的流逝中淘尽那些身边的过往和细枝末节。偶尔凝视，会发现生活中竟有如许多的沙砾，它们悄无声息地在记忆中汹涌，直至将一切过往都倾倒向内心深处，使沙漏瓶的上方有了一片真空的感伤。

于是，在某一个秋色如黄的起风之日，记忆的波涛猛然袭来，推倒了沙漏瓶，让那些记忆之沙簌簌回流，一如往昔。

今年对于七十年代末以及八十年代初出生的玩家来说，无疑是幸福的。因为今年有我们盼望了许久的真人版《变形金刚》的电影，并且将又一次地用手柄控制着我们永久的擎天柱大哥，重温十几年前的感动和痴迷。

现在的孩子在火影忍者和死神的身影缭乱中，是不会理解一群变形为汽车或飞机的机器人如何做到一统五湖四海，让所有的少年都奔走在大街小巷的玩具柜台之间的。电视上偶尔出现的也能变形的机器人，在超市的玩具区里散发着新贵的傲气，而让我们这些人见到的时候，却总是换来一阵恍惚的感伤。

在那个年代里，变形金刚的出现是超出所有孩子想象世界范围的，当片头那个真人和机器人脸部重叠的特技出现，当屏幕上的孩子们握着一个个造型奇特的机器人在面前呼啸而过的时候，我们甚至有些看不懂这些是什么。《变形金刚》的引入，可以称为中国玩具业至今为止最成功的广告宣传企划策略之一。在此之前，孩子们所能享受到的，只有收集玩具车带来的乐趣，或者从贴纸上来幻想百兽王的英姿。变形金刚将现实各种交通工具甚至恐龙和机器人合二为一，从简单的摆弄到了需要动一点脑筋，而且图案贴纸的附送也使孩子们多了一些DIY的成就感。以物价系数来对比，最低19元一个变形金刚，中型包装的55元的售价其实是颇为昂贵的，而在那个没有互联网泛滥的时代，一盘原装FC卡可以卖到700，孩子们照样不假思索地掏出自己多年的储蓄，这一方面是代表了那时候流行的娱乐品仍然不多，另一方面，却也代表了那个年代里孩子们单纯的痴狂。为了凑足一个大力神合体，孩子们可以半年之久的放弃零食和去游戏机房，而同伴之间互相邀请到自己家中，检阅自己变形金刚阵容，也成了孩子们最大的虚荣心的比较。

变形金刚的逐渐远离，是在这些孩子们都踏入高中校门的时候，来自家长的教诲，令他们都产生了远离玩具的心理。中国的家长是永远不能理解，在外国为什么会有那么多的成年人痴迷于小儿科的玩具，于是更是如同抵御洪水猛兽一样地要将一切娱乐品从孩子的少年年龄线上抽离。变形金刚们被转送，被尘封的命运一如一度的游戏机，如今功成名就的职业游戏人，有多少回忆起当年的"地下工作"，不是同样禁不住地一个微微的苦笑。

然而，变形金刚电影版的出现，也在一定程度上，加剧了这种远离孩子的趋势。出于玩具厂商的考虑，一个系列的产品如果长久得不到更新，那么对于厂商而言绝对不是一件好事，即便这一系列的产品还在源源不断地产生着巨大的利润，也必须下决心用新系列的产品去逐渐代替。于是，擎天柱大哥在交出了能量宝之后变成了失去生命的黑色；于是，无数孩子们像他们的母亲在看琼瑶剧时候的表现一样，对着屏幕泪流不止；于是，很多孩子甚至一两周时间的茶饭不思出现了短暂的自闭。此后擎天柱的复活代表厂商完全承认自己策略的失败，然而以后各种奇形怪状的擎天柱的更替，却再也无法挽回当初那个醇厚领袖声音带来的亲切感了。

是的，少年们是如此的单纯，他们是从来不会去考虑变形金刚比例失真的问题，他们也从来不会怀疑，变形金刚们永远不会死亡的原因仅仅在于玩具市场的需要。所以当死亡和更新换代这两个现实世界中才有的命题，粗鲁地闯入孩子的梦想世界的时候，他们才会如此悲怆地醒来。

梦醒，是梦想必然的结果。然而随着世界从虚幻的五光十色淡化为现实的明光亮色的时候，唯有多年之后偶然间的一个回眸，才能再一次真切地感受到一些东西失落之后的心痛。

在任何一个领域，一个成功的商业模式或者商业作品形成之后，那么最好的发展便是优化的复制和延续。肯德基和麦当劳的对峙把现在的一切快餐都推向连锁店的形式，如果曾经有机会去听过传销讲座的朋友，一定会记得一句话：无限的复制带来无限的财富。地上的詹姆斯·邦德和天上的超人永远不知疲惫地打斗和冒险，甚至积累了太多游戏和电影经验的我们，在《龙骑士》电影的末尾，几乎每个人都能准确无误地预言那条黑龙会在续集中出现。次世代玩家们在等待着《龙穴》带来的无上视觉冲击，而仅仅是五六年前，在XBOX上翱翔过的那条飞龙曾经带着我们越过多少的瑰丽和震撼，而它的鳞片纷飞散落之后，所能见到的却只有世嘉2500系列在PS2上再一次的飞龙再生，以及《龙骑士》里那个影子巫师骑驾的看来如此眼熟的召唤兽。

去年年末，《勇者斗恶龙9》的话题到现在仍未完全平息，种种猜测和评议将我们的视线扰乱，却忽略了最重要的一条：选择掌机而非主流家用主机作为这款王牌RPG的诞生地，实际上也是为了延续永远卡通风的DQ感觉吗？

游戏的主人公在荧幕英雄身上学到了永远打不死的精神，不知疲倦地在一代又一代的续作里，如出一辙地对抗着层出不群的强敌。叹息着缺少惊世新作的是业界之声，而只有玩家心里，最为清楚，新时代的各种刺激和震撼，永远无法比得过岁月留痕的记忆。

于是，"VF5"尽可能地保留了熟悉的界面；于是，我们可以再一次预言，E3展上最光芒闪射的仍旧是那些熟悉的标题。

前一阵看《乐器》杂志，里面有对"轮回"乐队主音吉他手的采访，在回顾以前做过的几张专辑，谈及以前的不成熟和自我批评之后，他透露新作的专辑在曲风上会有点回到过去的感觉，只是在内涵和理解上赋予了更多的内容。"轮回"这个名字，就和昔年的"指南针"、"黑豹"一样，当今的少年是完全陌生的，他们的激情和喧哗献给了甚至现在已当中年的人们。然而，在超级女声和好男儿红遍大江南北的时候，一曲《菊花台》依稀回到《东风破》的心路，令周董不再局限于饶舌和喋喋不休，来自于传统的民乐风依然会使成名歌手保留下那几首令所有人群都偏爱的代表作。

人们在一边嬉笑怒骂，一边难以理解，是什么让这些有国际威望的中国一流名导全部都着了魔，纷纷制造着快餐化的视觉飨宴和与他们身份极为不符的搞笑大片。然而正如同他们自己说过的那样，中国的导演，每个人身上都刻着一个武侠梦，一旦市场需要条件允许，为何不让他们来圆这个魔幻了的武侠梦呢？

于是，我们在云纱舞袖的意境里，在气吞万里如虎的气势下，最大声地应和着剧院内此起彼伏的放肆笑声；于是，老谋子在经历过《千里走单骑》的沉静之后，第三次地选择了金碧辉煌和喧哗。

写这篇文字的时候，正是情人节的夜晚。酒店街角飘满了玫瑰的芬芳和歌旋。一边是含情脉脉地对视，一边又是分手的变奏在循环往复地响起，夹杂在超市里采购年货的汹涌人声中，令墨蓝的天空亘古不惊地默视地面芸芸众生的喜笑悲愁。唯独只有他知道，羞涩的酡颜，烛光的浪漫，终会在日光的清白之下逐渐淡去，没入日常行色匆匆的步伐，在即将遗忘的时候，又会倾倒了记忆的沙漏瓶，絮絮地轮回着。

今晚夜色撩人，好好珍惜身边的每一个时刻，即便我们知道，她还有别样重来的时候……

Silence专栏
Vol.003



卢斌，上海人，国内资深游戏人，曾参加多本游戏媒体的制作和撰稿工作。在他的文字中，我们可以感受到时间与生命在流动的声音，继而感动。





唯独只有他知道，羞涩的酡颜，烛光的浪漫，终会在日光的清白之下淡去

世界从虚幻的五光十色淡化为现实的明光亮色的时候，唯有多年之后偶然间的一个回眸，才能再一次真切地感受到一些东西失落之后的心痛。

有所思VOL.1

电子游戏真正的精髓在于PLAY的操作感觉

DarkBaby专栏 Vol.002







徐继刚，上海人，游戏业资深玩家兼本刊特约撰稿人。其对游戏文化、游戏产业的见解及认识，加上深厚的思想底蕴，使他的文章释放出独特的力量。

随着网络时代的全面来临TV游戏所提供的乐趣已经落后于PC网络游戏

什么才是真正的革命？久多良木健大神及其众多信徒们显然把提升感官效果当做了硬件进化的主要方向，事实将证明这是一个本末倒置的致命错误。

岁月的痕迹

13年前，那时还是任天堂SFC主机全盛的时期，SQUARE为了给即将发售的一款RPG超大作《超时空之钥》（《Chrono Trigger》）宣传造势，破天荒地发布了精心剪辑的店头试玩版，该版本ROM通过神通广大的D版商人之手迅速流入了中国国内。

至今还深深记得第一眼看到这款试玩版片头动画时的震撼，其美伦美奂的画面效果远远超越了过去任何一款家用主机上的RPG游戏，在当时我油然产生了"此物只应天上有"的由衷赞叹。为了让其他玩家能够及时领略到《超时空之钥》的伟大，我甚至带着自费拷贝的游戏磁碟几乎跑遍了上海所知的大大小小包机房，不厌其烦地向众人演示鼓吹这款具有划时代意义的伟大作品。从此以后，SQUARE这个商标在相当长时间里成为了心目中不可动摇的丰碑，《超时空之钥》也始终在我心目中等同于游戏美学的最高峰。

不久前，又在国内一个著名的游戏论坛看到了久违的《超时空之钥》相关讨论贴，楼主的年龄显然比我小了许多，此君使用电脑模拟器打通了这款十数年前的老古董游戏，对之毫不吝啬地极尽溢美之词，但他在文末的总结词却令我感慨良多："除了画面以现在的角度看来稍为差劲以外，这款游戏从其它各方面看都是绝对无可挑剔的！"

英国大文学家萧伯纳曾经说过："这个世界上再也没有什么比时间更现实、更残酷的事物！"

岁月的沧海桑田并没有改变人们对于一款不朽游戏佳作的评价。即便时隔十多年，新一代玩家对于《超时空之钥》品质的认同与昔日的我辈毫无二致，然而对于游戏画面的感受却有着天渊之别，不由让我恍然憬悟到构成游戏的所有元素中，视觉效果可能是最苍白无力、最经不起时间考验的。



视觉效果毫无疑问是刺激玩家游戏欲望的最直接要素之一。我并不想讳言对于《超时空之钥》这款游戏最初的感动正是源于视觉的强烈冲击，类似魔王城群鸦飞舞这样的半静止画面和飞船穿越时空时扭曲抖动的波浪线在16BIT时代都能够让人心跳加速，然而真正让我对该游戏顶礼膜拜的还是作品的整体水准。正所谓一花一世界，不同的玩家都曾经有过不同的感动游戏，诸如《FF7》、《异度装甲》、《VR战士》等等，这些名作至今仍能为怀古厨们所津津乐道的显然是其中深厚的内涵积淀，绝非现时看来已经相当稚拙可笑的视觉效果。本人时常为科技水准的与日俱进震惊，同时也油然感慨人欲的无止境，当年曾经错把《FF7》序幕的实际可操作画面当做CG播片，长达数分钟忘记按动手柄进入游戏，不久前曾试图翻出老碟重温旧梦，却已觉那些简单多边形构勒成的画面粗劣到不堪卒睹的地步。有的时候，我甚至非常害怕重新审视那些昔日名作，生恐岁月的痕迹不慎破坏了美好的回忆。

什么才是真正的革命是许多游戏从业人员近来一直认真思考的严肃问题，久多良木健大神及其众多信徒们显然把提升感官效果当做了硬件进化的主要方向，事实将证明这是一个本末倒置的致命错误。从480P到1080P的画质提升，姑且不讨论有多少普通玩家会对此感兴趣，就算从技术角度衡量也不过是微不足道的改良，其价值远不能和有声彩色电影之与黑白默片、CD-ROM之与卡带ROM那种颠覆性的变革相比拟。有人把电子游戏列为继文学、绘画、音乐等之后的"第九艺术"，笔者也始终坚信之，但是正如美术的艺术性并不单纯取决于描绘事物的拟真度，人们更着眼于画家的创作技法那样，电子游戏这个诞生时日尚浅的艺术门类，仅仅一味依靠提升感官效果来吸引眼球，迟早会走进死胡同或被其他艺术门类兼容并蓄。《超时空之钥》的生动事例已经足够证明电子游戏能够存世留名的根源在于游戏性，而感官效果的艺术价值最容易为岁月所剥蚀。

曾经有位彻底放弃TV游戏转投PC网游的铁杆玩家对我说："我不再对TV游戏感兴趣的根本原因，在于这几年来除了画面的提升以外，游戏的真正乐趣并没有任何实质的提升，甚至还有所减退！"

电子游戏真正的精髓在于"PLAY"的操作感觉，画面、音乐和剧本等则是附着的缀饰。随着网络时代的全面来临，TV游戏所提供的人机互动的乐趣相当程度已经大大落后于PC网络游戏，因此不难理解许多核心玩家的转战和脱离现象。最近偶然知道一个本身还是资深从业人员的狂热玩家因为沉迷于MMO-RPG《魔兽世界》，已经长达一年多没有接触任何TV游戏，这样的情况还并非孤例。感慨之余，不得不有所深思。对于游戏进化的正确方向，微软和任天堂这两位旁观者显然比昔日业界霸主索尼保持着更清醒的认识，Xbox360和Wii的硬件设计完全基于性能够用的角度进行研发，无论Xbox360的LIVE网络对战还是Wii的异质手柄操作方式都提供了玩家不同的娱乐切入点。最近有幸上网爽了一把《战争机器》，如果以单机游戏角度来客观衡量这款如今名声大噪的游戏，其设计理念相当平庸无奇，然而一旦通过XBOX LIVE进行联机对战，游戏的乐趣就有了本质的变化，个人从中领略的紧张刺激甚至已经超过了当年四人对战《马里奥赛车64》。至于Wii主机，当我亲眼目睹过去从不接触电子游戏的家人玩《Wii Sports》时的投入感，过去所有的疑虑随之彻底解消。PS3和PSP这对同胞兄弟的时下低迷不振，充分证明了索尼市场决策的错误，厂商并没有能够赋予主机全新的娱乐理念，试图通过鼓吹硬件性能和若干知名软件品牌来吸引眼球，结果自然陷入了被动的局面。

爱美之心人皆有之，大凡心智正常的人士都不会拒绝感官效果的提升，我们不但需要1080P的《MGS4》和《FF13》，同样翘首期待着1080P的《马里奥》与《赛尔达》。

然而，在一款画面优秀而游戏性提升有限的游戏和一款带来全新娱乐感觉的游戏这两者之间，我会毫不犹豫地选择后者。

游戏，毕竟是用来玩的……

老弦乱弹

大街厅下的游戏规则 中国街机旧事

张弦专栏 Vol.005







张弦，上海人，国内资深游戏人，《电软》的老朋友，现担任国内众多热门影视剧的编剧工作。游戏造诣高深，通过他的文字，可以感悟到游戏的本原所在。

尽管街机花销不菲，但当时的家长们还是很乐意带着孩子见识这种高科技产品的。

第五回 当年街机房那些事儿

1981年，中国内地第一次出现了街机房。对于当时的广大普通百姓来说，彩色电视还是一件极其奢侈的东西，冷不防看见这么多大屏幕彩电堆在面前，大家一下子都有点不知所措，更何况这“电视节目”居然还是可以让人自己来操控的，这就更令人们觉得匪夷所思、神魂颠倒。

上海的第一家街机房位于“大世界”这个富有历史传奇色彩的游乐场所，当时它的名字还是颇为严肃的“青年宫”。在三十年代的旧式建筑里，在锣鼓铿锵、丝竹绕耳的民俗文艺氛围中，突然出现了如此奇怪的机器，颇有点格格不入。那个年头，全民盛行“爱科学、学科学”之风，这些代表着“高科技”的街机就顺理成章成了最时尚的玩意。当时的游戏软件几乎都是清一色的射击类，表现人类驾驶战斗机在太空大战外星人的场面，这也正符合当时崇尚科幻的潮流。虽然按照现在的眼光来看，那些游戏画面都简陋无比，然而对当时的国人的震撼却是刻骨铭心的。

当时街机的筐体都很高很大，控制面板的位置也很高，适合人们站着玩。操纵杆和按键则让人想到工厂车间的机器或是科幻电影里的仪器，很容易让玩者产生一种“真实操纵”的感觉。每台机器都只有一个操纵杆和一组按键，极少有支持双打的游戏，即使有，也是两人用同一组摇杆按键轮流玩，最后比谁的分数更高，本质上来说两人是竞争关系而不是协作关系。

人们第一次接受了这种游戏的规则：要开始一局游戏，必须先往机器里投一枚硬币——这种金黄色的铜币总让人联想到巴依老爷口袋中的金币，至今仍有人搜集各种游戏机代币，把它作为童年记忆的一部分收藏。而硬币是要花钱买的，投币之后，能玩多长时间完全取决于玩者自己，水平高的可以一直玩下去，而水平不济的很快就会结束。这种规则对当时的人们来说很有革命性，因为之前大家所熟悉的各种游艺项目都是计时的，时间一到统一结束，玩者毫无支配权。现在这种以玩家水平来决定游戏时间长短的做法特别得到青少年的喜爱。

当时一枚币的价格是人民币一角，对于平均工资只有三十多元的人们来说，这已经算是高消费了，水平不高的新手经常在顷刻之间就稀里糊涂花光了辛苦积攒的压岁钱。因此大家都非常珍惜每一次的游戏机会，使出浑身解数要让游戏时间变得更长些，让钱花得更值些。那个时期的街机房，玩家追求的至高目标就是用一币以最长时间“霸机”，而“霸机”时间通常也和分数成正比。

尽管玩街机花销不菲，但当时的家长们还是很乐意带着孩子来见识这种“高科技”产品的。当时官方舆论对电子游戏也是相当有利，认为它能训练反应、启迪智力，而且能让孩子从小养成对科学的兴趣。同年在上海科普公园，也就是现在的“康健园”，举办了一场规模不小的科普展览，其中最引人注目、排队最长的就是某个用“雅达利”玩“太空大战”的展台。两个工作人员守着机器，严格遵循“输了即下”的规则，恋恋不舍的孩子们输了之后便到后面重新排队，于是队伍越来越长，永不停息。

一年以后，电子游戏在各大文化馆落地生根、开花结果，成为最重要的娱乐项目，价格也提高到了每币1角5分。越来越多的青少年被吸引到了街机前，沉醉于五花八门的太空激战中。但这毕竟是“有偿”的游戏，孩子很快就花光了钱，却又不甘心离去，于是便可怜巴巴地守在机器旁，看别人玩来过干瘾。渐渐地，大家想出了各种不花钱打游戏的办法。

第一种是“友好合作”，待在机器边上，等菜鸟来玩，待他投入硬币之后，便“好心”地帮他操控方向，让他专心按射击键即可。对于早期的射击游戏而言，乐趣全在控制飞机躲避子弹上，所以操纵方向者其实是游戏真正的主角。但对第一次打游戏的人来说，往往会认为射击才是最重要的，因为他直观地看到自己射出的子弹击中并摧毁了敌人。而且，菜鸟往往不能双手协调地既控制方向又按键射击，经常会因此手忙脚乱，所以也很想找人帮忙合作。再则，菜鸟也不想付了钱就很快败下阵来，如果有哪位“高手”带他一程，他会感激不尽。大家各取所需，“高手”得到免费游戏的机会，菜鸟则获得更长的游戏时间，因此，尽管是“买炮仗给别人放”，还是有大量菜鸟愿意上钩。不过，这个办法要求实施者自身水平必须过硬，如果替人控制方向但却很快败北的话，是要遭致白眼和唾弃的，而且很可能永远失去这个机会。另外就是必须看人要准，如果自说自话上前抢过操纵杆而对方恰好是个高手的话就麻烦了，运气不好还会遭到一顿打。这种策略对于家长带着孩子来的情况往往有奇效，只要你的样子足够敦厚诚恳，那么不但能白玩还能得到家长的感激，而且，如果很长时间游戏还没有结束，家长往往会先不耐烦，将孩子带走，那么，接下来你就可以顺利成章继续游戏，左手摇杆右手按键，尽情地爽下去了。

第二种叫“守株待兔”。同样也是守在机器边上，等别人投币。街机的投币装置很容易被卡住，一枚币投下去后没有启动游戏是概率很高的事，通常只要按一下退币键就能将币退出。但是新手们一般都不懂这一点。有很多初次玩游戏的人投币之后，看见屏幕上的演示画面就以为游戏已经开始，将摇杆按钮乱摇乱按一气，见屏幕上的飞机被炸或者画面切换，便以为游戏结束，匆匆离去。这时候，守候者便迅速按下退币键，白白赚了一枚币，运气好的话还可以赚到好几枚。有的新手细心些，见投币下去没有效果，会去找老板理论，这时守候者同样能迅速退币，然后悄然离开。等那新手带着老板回来，硬币早被拿走，无论老板如何处理，守候者都已经白赚了。

第三种就是传说中的“钩牌子”，相对于前两种的温文尔雅，这是一种最直接的方法。玩家们很快就发现了投币的原理——是硬币下落时触动了开关从而启动游戏，于是，大家想到用其他东西代替硬币去触动开关，铁丝无疑是最好的选择。要获得成功，铁丝的柔韧度、形状、长度都有相当讲究，须经反复试验、改进，方能制成合用的工具。前两种方法都不会令机房老板蒙受损失，而这一招则是直接算计到老板头上来了，因此当然成了老板最痛恨的行为。所以实施此招时，须得有人掩护，最好是有一群人，聚集在机器前充当游戏或围观状，遮住旁人视线，实施者便趁机动手，将铁丝插入投币口。实施此招，人越多越挤、声音越大越嘈杂，便越能奏效。老板自然也不是省油的灯，若是被他发现，后果极其严重，因此这招危险系数也是相当大的。不过对于追求刺激的青年人来说，危险越大则兴趣越高，所以对此招乐此不疲的大有人在，而且这作为“街机房传统”还在以后的岁月继续流传。

——1982年之后，街机房在中国越来越火。在上海，除了先前的大世界和各区文化馆都有街机房之外，连公园里、电影院乃至少年宫里开起了街机房，真有“全民皆游戏”的味道。那段时间，堪称中国街机房第一个黄金时代。游戏币的价格从1角5分变成了2角，后来又变成了3角。价格虽涨，但玩家队伍却越来越庞大。面对水平日益提高的玩家，老板们也想出了各种各样的对策。提高游戏难度、降低主角生命数和体力值，这些做法已经成为街机房的家常便饭，但即便是这样也难以缩短玩家的游戏时间。玩家们在严酷的环境下已经练就了极其高超的技巧，一命通关或者用一命无限制地玩下去，已经成为很多人都具备的素质。于是，老板们想出了更绝的招数——拆键。拆掉一个或几个功能键，让游戏里的主角动作做不全，使得难度陡增。我最早见识过的这种手段是用在一个叫《凤凰》（PHOENIX）的射击游戏上，这游戏原本有射击和保险两个键，老板拆掉了保险键，迫使玩家只能硬打。但技巧高超的玩家不用保险键也还是死不了，终使老板无计可施。多年以后，《双截龙》也遭到了同样的命运。老板拆掉了拳键，迫使玩家不但只能用脚踢，更无法使出很多强力必杀技。但即便如此，依然有不少玩家练出了打法，只靠脚踢便一币通关。可见人的智慧和潜能真是无穷的。

新作游戏发售表

从5月到7月的夏季里，游戏大作数量比较少，大部分是小品级作品。PSP的《FFT狮子战争》是喜欢战棋的玩家们必玩的作品。NDS上有大量脑力锻炼软件和学习软件推出。看来在向非主流玩家普及之后，NDS真得有变成学习机的趋势了。寓教于乐，其乐无穷……

□责编/猴子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
5月4日			
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
5月10日			
Simple2000系列Vol.117 THE零战	Simple2000シリーズVol.117 THE零战	STG	D3 Publisher
5月15日			
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
5月17日			
★奥丁晶石	オーディンスフィア	RPG	ATLUS
★光明之风	シャイニング ウインド	RPG	SEGA
5月22日			
加勒比海盗 世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
5月24日			
紧急状态 复仇	ステート・オブ・エマ ジンシー・リベンジ	ACT	SPIKE
5月29日			
★盗墓者10周年纪念版	Tomb Raiders Anniversary	ACT	EIDOS
5月29日			
冲浪企鹅	Surf's Up	ACT	Ubisoft
5月31日			
柏青哥奥特曼 弹珠达人	ぱちんこウルトラマン パチってちょんまげ达人	TAB	Backberry
惊奇调色板	Panic Palette	ETC	TAKUYO
蓝天下的约定 太阳与海的旋律	この青空に约束を Melody of the sun and sea	AVG	DGL
爱的泪滴 LoveDrops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	AVG	Dimple
5月发售预定			
摔跤王国2 世界大战	Wrestle Kingdom 2 Pro Wresling	ACT	Yukes
天使侧像	エンジェルプロファイル	RPG	Genex
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish SD
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェル2 无限回廊の键	RPG	Broccori
6月5日			
The Bigs	The Bigs	SPG	2K Sports
真实世界高尔夫2007	Real World Golf 2007	SPG	Valcon Games
超级卡车大赛2	Super Trucks Racing 2	RAC	XS Games
6月7日			
魔术师学院	まじしゃんず・あかでみい	SLG	Enterbrain
巫术EX2无限的学徒	ウィザドリィエックス2 无限の学徒	RPG	MichaelSoft
6月8日			
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
★梦幻骑士6	グローランサーVI	RPG	ATLUS
风云超级组合	风云スーパーコンボ	FTG	SNKPlaymore
战斗国家・改 传说	战斗国家・改 LEGEND	SLG	Soliton Software
6月26日			
蔬菜大杂烩	Ratatouille	ACT	THQ
EyeToy: Play 3	EyeToy: Play 3	ACT	SCE
6月28日			
混沌都市	アーバンカオス	ACT	SPIKE
超级机器人大战OGS	スーパーロボット大战 Original Generations	SLG	BANPRESTO
新世纪福音战士 战斗交响乐	新世纪エヴァンゲリオン バトルオーケストラ	ETC	Broccori
武装炼金 欢迎来到蝶面人公园	武装炼金 ようこそパピヨンパークへ	AVG	MI
2007年6月			
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
NCAA橄榄球08	NCAA Football 08	SPG	EA
7月12日			
IZUMO零 横滨绘卷	IZUMO零 横滨あやかし绘卷	RPG	Success
7月19日			
交响情人梦	のだめカンタービレ	ETC	BANPRESTO
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天に还れ	RPG	角川书店
7月26日			
夜刀姬斩鬼行 剑之卷	夜刀姬斩鬼行 剑の卷	ACT	Nine's fox
2007年8月			
Madden橄榄球08	Madden NFL 08	SPG	EA
侠盗猎魔	Manhunt 2	ACT	Rockstar
特技人：引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
8月30日			
Palais De Reine	パレドウレーヌ	AVG	Interchannel
2007年9月			
火星鼠骑士	Biker Mice from Mars	RAC	Game Factory
犯罪现场调查：三维谋杀案	CSI: Crime Scene Investigation: 3 Dimensions of Murder	AVG	Ubisoft
暴力金属赛车	Earache Extreme	RAC	Metro 3D
2007年内			
银魂（暂定名）	银魂（假题）	ACT	NBGI
一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	ACT	Marvellous
咎狗之血 True Blood	咎狗の血 True Blood	ETC	角川书店
我自己，你自己	Myself, Yourself	AVG	Yeti
大奥记	大奥记	RPG	Global A
奇奇怪界2	奇々怪界2	ACT	Starfish

Wii

中文名	原名	类型	厂商
5月1日			
热导追踪	Heatseeker	ACT	Codemasters
龙之传说	Legend of the Dragon	ACT	Game Factory
5月10日			
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
5月17日			
名侦探柯南 追忆的幻想	名探偵コナン 追忆の幻想	AVG	Marvelous Interactive
5月19日			
真人快打 世界末日	Mortal Kombat: Armageddon	FTG	Midway
5月24日			
实战柏青哥必胜法！Sammy's Collection北斗神拳Wii	实战パチンコ必胜法！サミーズコレクション北斗神拳Wii	TAB	SEGA
5月29日			
马里奥聚会8	マリオパーティ―8	ETC	任天堂
5月31日			
★生化危机4 Wii	バイオハザード4 Wii Edition	AVG	CAPCOM
2007年5月			
巨虫魔岛	Escape from Bug Island	ACT	Eidos
加勒比海盗：世界尽头	Pirates of the Caribbean: At World's End	ACT	Disney
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
电子宠物鸡：聚会	Tamagotchi: Party On!	ETC	NBGI
6月7日			
牧场物语 无忧之树	牧场物语 やすらぎの树	SLG	MI
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	SPG	AQ Interactive
6月25日			
口袋妖怪 战斗革命	Pokemon Battle Revolution	ETC	Nintendo
6月26日			
Driver：平行线	Driver: Parallel Lines	RAC	Ubisoft
6月28日			
大金刚火箭赛车	ドンキーコングたるジェットレース	RAC	任天堂
2007年6月			
暴力橄榄球	Blitz: The League	SPG	Midway
战锤计划	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	Nintendo
宇宙家庭	Cosmic Family	ACT	Ubisoft
Dave Mirra自行车越野挑战赛	Dave Mirra BMX Challenge	RAC	Crave Entertainment
神奇四侠 银影侠的崛起	Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	ACT	Take-Two Interactive
哈利波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	AVG	EA
7月12日			
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	Square Enix
7月26日			
机动战士高达 MS0079	机动战士ガンダム MS0079	SLG	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
灾难（暂定名）	ディザスター（假题）	AVG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix
战国BASARA英雄列传（HEROES）	战国BASARA英雄列传（HEROES）	ACT	CAPCOM
银河战士PRIME3	メトロイドプライム3	STG	任天堂

PS3

6月1日			
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCEI
忍者外传Sigma	Ninja Gaiden Sigma	ACT	TECMO
6月12日			
龙穴	Lair	ACT	SCE
7月3日			
鬼屋魔影	Alone in the Dark	AVG	Atari
7月5日			
我的暑假 北国篇	ぼくのなつやすみ北国编	AVG	SCEI
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
漫画英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Interchannel
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4 爱国者之铳	メタルギアソリッド4ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
幽灵行动 尖峰战士2	Ghost Recon Advance War Fighter2	STG	UBI Soft
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
Marvel英雄联盟	Marvel Ultimate Alliance	ACT	Inter Channel
Madden 橄榄球联赛07	Madden NFL 07	SPG	EA
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
★剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
F.E.A.R.	First Encounter Assult Recon	ACT	Vivendi
2008年春季预定			
莱拉的冒险: 黄金罗盘针	ライラの冒险: 黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
炼狱 世纪之末	炼狱The End of the Century	STG	Hudson
将棋 目标世界冠军	将棋ワ ルドチャンピョン激指	TAB	每日通信

XBOX360

5月1日			
黑暗	The Darkness	STG	2K Games
5月4日			
蜘蛛侠3	Spiderman 3	ACT	Actvision
5月10日			
★命令与征服3 泰伯利亚战争	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	SLG	EA
5月15日			
Forza赛车2	Forza Racing 2	RAC	Activision
怪物也疯狂	Monster Madness: Battle for Suburbia	ACT	SouthPeak
双重世界	Two Worlds	RPG	SouthPeak
5月22日			
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft
怪物史莱克3	Shrek the Third	ACT	Activision
5月24日			
NBA街头篮球 Home Code	NBA Streets Home Code	SPG	EA
6月1日			
侠盗战士	Rogue Warrior	STG	Bethesda Softworks
6月12日			
天诛Z	Tenchu Z	ACT	Microsoft
6月14日			
★信赖铃音 肖邦之梦	トラスティベル ショパンの梦	RPG	NBGI
6月19日			
变形金刚	Transformers: The Game	ACT	Activision
6月21日			
影行	Shadowrun	STG	Microsoft
哈里波特与凤凰社	Harry Potter and the Order of the Phoenix	ACT	EA
8月14日			
剑刃风暴: 百年战争	Bladestorm: The Hundred Years' War	SLG	KOEI
特技人: 引爆	Stuntman: Ignition	RAC	THQ
10月16日			
横行霸道4	Grand Theft Auto4	ACT	Rockstar

NDS

5月10日			
最强 东大将棋DS	最强 东大将棋DS	TAB	每日通信
5月24日			
星神	HOSHIGAMI	AVG	AS Networks
扑哧扑哧病毒	ぷちぷちウィルス	ETC	JALECO
游戏漫画横山光辉三国志 第五卷 出师表	ゲーミックス横山光辉三国志 第五卷 出师の表	ETC	AS Networks
旺文社 国语DS	旺文社 でる顺 国语DS	ETC	IE Institute
旺文社 地理DS	旺文社 でる顺 地理DS	ETC	IE Institute
奥数委员会考案 数字大脑锻炼	算数オリンピック考案 数字で锻える脑力トレーニング	ETC	TDK
填字学习! 地理・历史	クロスワードで学ぼう! 地理・历史	ETC	HUDSON
5月31日			
右脑回转 火柴棍谜题DS	右脑回转マッチ棒パズルDS	PUZ	Artin
新西兰故事DS	ニュージーランドストーリーズDS	ACT	CyberSoft
眼力实践锻炼DS	见る力を实践で锻えるDS眼力トレーニング	PUZ	任天堂
6月7日			
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM
山川出版社监修 详说世界史B 综合训练	山川出版社监修 详说世界史B 总合トレーニング	ETC	NBGI
山川出版社监修 详说日本史B 综合训练	山川出版社监修 详说日本史B 总合トレーニング	ETC	NBGI
6月21日			
★富有街DS	いただきストリートDS	SLG	Square Enix
触摸右脑! DS	タッチ・ザ・ウノーDS	ETC	SEGA
6月28日			
游戏漫画横山光辉三国志 第六卷 孔明的遗言	ゲーミックス横山光辉三国志 第六卷 孔明の遗言	ETC	AS Networks
沿川垂钓 山谷之诗	川のぬし钓りこもれびの谷せせらぎの诗	SLG	Marvelous Interactive
7月4日			
NDS浏览器	Nintendo DS Browser	ETC	Nintendo
2007年春季预定			
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジエルブック	AVG	TDK Core
2007年夏季预定			
SD 高达G世纪 交叉动力	SD Gundam G Generation Cross Drive	SLG	NBGI
2007年内预定			
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
★勇者斗恶龙9	Dragon Quest IX	RPG	Square Enix
雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と恶魔の箱	AVG	Level 5
FF&DQ富有街DS	いただきストリートDS	TAB	Square Enix
燃烧热血之魂 应援团2	燃えろ! 热血リズムの魂! 应援团2	SLG	KOEI
★最终幻想战略版A2	Final Fantasy Tactics Advsnce 2	SLG	Square Enix

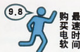
PSP

5月10日			
★最终幻想战略版 狮子战争	ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争	SLG	Square Enix
5月17日			
随身小助手	Little aid Portable	ETC	TAKUYO
5月24日			
Bleach 灵魂燃烧4	Bleach Heat the Soul 4	ACT	SCEI
极品醉车 消除者	Juiced Eliminator	RAC	THQ Japan
5月31日			
大众高尔夫球场Vol.1	みんなのゴルフ场Vol.1	SPG	SCE
科林迈克雷拉力赛	コリン マグレー ラリー	RAC	Inter Channel
6月21日			
扣杀球场3	Smash Court Tennis3	SPG	NBGI
6月27日			
★最终幻想2	ファイナルファンタジーII	RPG	Square Enix
龙珠Z真武道会2	ドラゴンボールZ真武道会2	FTG	NBGI
6月28日			
拉切特与克拉克5 激突! 银河军团	ラチェット&クランク5 激突! ドデカ银河のミリミリ军团	ACT	SCEI
发售日未定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット&クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウォーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕Portable	AVG	Aqua Plus
女身异闻录(暂定名)	Persona(假题)	RPG	Atlus
大家的地图2	おんなの地图2	ETC	ZENLIN
英雄传说2 空之轨迹SC	英雄传说2 空の轨迹SC	RPG	FALCOM
湾岸Midnight Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 6月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① Fate 汉堡版赛芭 FIGURE



1名

② 最终幻想 神罗吊牌项链



5名

③ 龙珠GT 超级赛亚人系列



（随机获取任意一款）

4名

④ 蓝龙精致手机链



7名

⑤ 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

15名

⑥ 七龙珠 龟/魔胸针



（随机获取任意一款）

13名

⑦ ARIA 水星领航员布贴



（随机获取任意一款）

15名

203期中奖名单

① 等奖：广西/何伟杰

② 等奖：天津市/岳煦、江西省/江航

③ 等奖：浙江省/陶健桦、广西/王晓东、陕西省/韩辉、河北省/安龙、安徽省/杜威、河南省/夏圃、江苏省/刘勇、江苏省/蔡凯、江苏省/陈皓、广东省/吴冬琪

④ 等奖：广西/梁大哲、上海市/蔡平、河北省/冯怡君、上海市/吴飞、浙江省/张文涛、四川省/张力、河南省/吴徽、福建省/高捷、辽宁省/王楚涵、贵州省/陈思语

⑤ 等奖：广西/余居冠、辽宁省/张玉鹏、山东省/史德涛、广东省/林康顺、江苏省/陶群、江苏省/叶佳阳、江西省/邓宇曦、北京市/王雄、重庆市/徐宏杨、北京市/冯广镇

⑥ 等奖：四川省/陈弃汛、青海省/邓宏玮、广东省/熊俊峤、四川省/张祥、广东省/叶俊聪、福建省/林启豪、浙江省/范源颢、吉林省/刁学志、山东省/陈宇、重庆市/全立智

⑦ 等奖：辽宁省/陈晨、广西/周家翼、山东省/孙波、河北省/庞巍康、辽宁省/郭天野、北京市/杨明、重庆市/余晓阳、江西省/乐源、江苏省/钱晨星、河北省/李晓刚、广东省/李伟健、辽宁省/刘时

中国电玩榜中奖名单

最终幻想VII少年归来PLAY ARTS：上海市/王恺

最终幻想12耳坠：重庆市/陈然、山东省/何顶、江苏省/程建武、重庆市/骆庆均、广西/闫志邦

FATE胸针礼盒：广西/李仕、云南省/宋洋

SO COOL 体育博览

艺人示范VS潮流品牌

'07春季新款完整报道



No.19
MAY 2007
5
优惠价:15元

七支乐队私物典藏公开!

Music Roll
Socool×Midi

音乐热力登场再掀
摇滚旋风

5.1全国上市!!







赠 正负电兔特典笔袋 红黄两款随机一款

可爱又实用的正负电兔笔袋，可以装学习用品以及一些小装饰，随身携带流行又方便，共两款图案，都值得你收藏喔！

奖 口袋妖怪激爽夏日冰杯＆口袋限定毛巾手帕五件套

日本原装限定产品，为你在夏日到来之即奉上最实用最独特的超豪华礼品！冰杯及五件套毛巾各提供五套，快填写回函卡来得到精彩礼品吧！



赠 口袋迷圆珠笔二选一

口袋迷读者量身订做的超可爱圆珠笔，蓝黄两款随机赠送，口袋迷独享赠送！

口袋迷 POKéMON FAN 8

赠 口袋迷影音宝藏

本期再度收录最新口袋动画，最新电影段落连载继续，更多超值内容随碟附送！

超值定价 18元

第8辑 来啦！

全面接受邮购

《口袋迷》第八辑 5月18日劲爆上市

邮购请注明“口袋迷8” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮购免收邮费